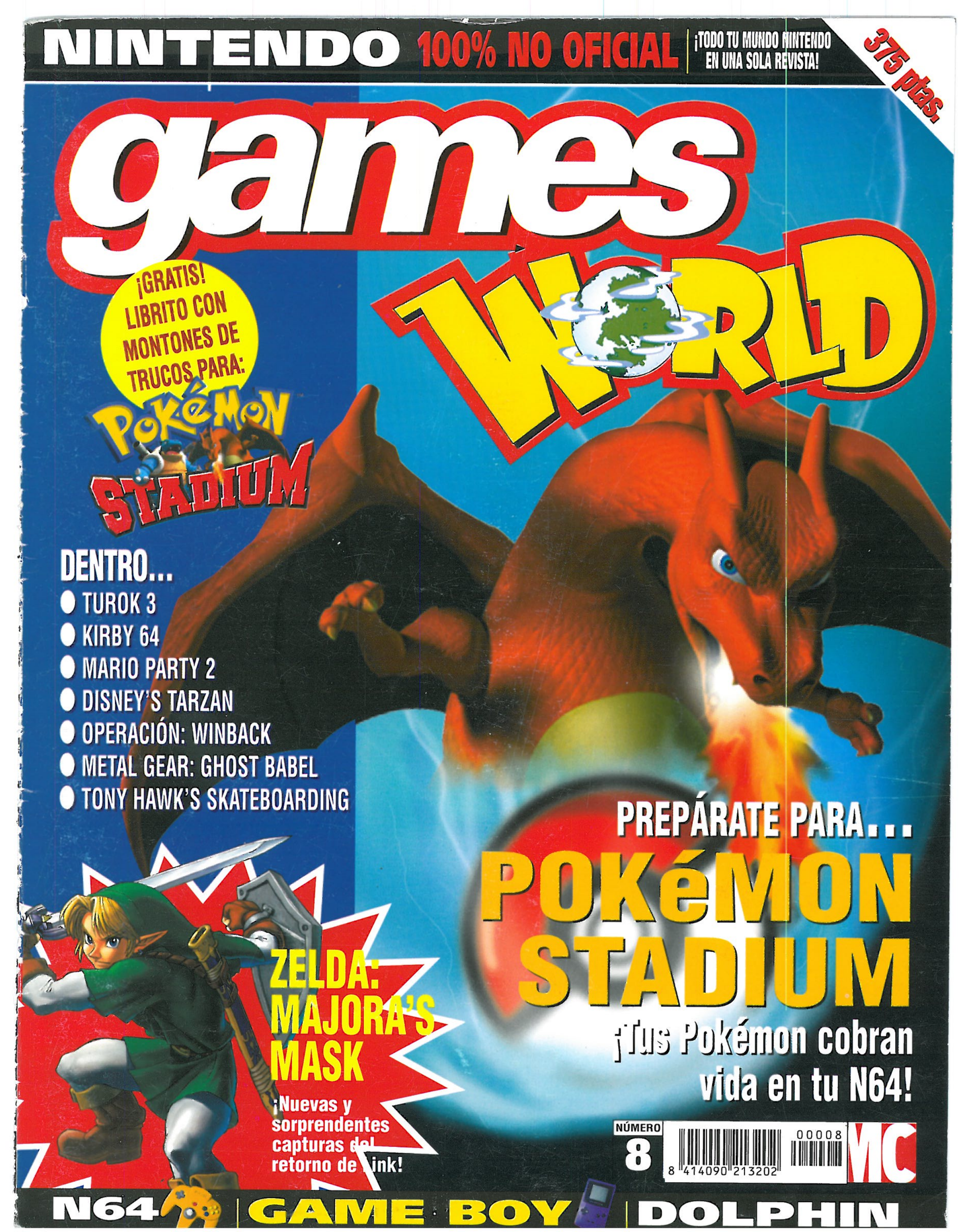


NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO CON MONTONES DE TRUCOS PARA:
POKéMON STADIUM
DENTRO...
TUROK 3
KIRBY 64
MARIO PARTY 2
DISNEY'S TARZAN
OPERACIÓN: WINBACK
METAL GEAR: GHOST BABEL
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
PREPÁRATE PARA...
POKéMON STADIUM
¡Tus Pokémon cobran vida en tu N64!
ZELDA: MAJORA'S MASK
¡Nuevas y sorprendentes capturas del retorno de Link!
NÚMERO 8
00008
8 414090 213202
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN

HAZ LUCHAR A TUS POKéMON EN NINTENDO 64

Incluye Transfer Pak

POKéMON™ STADIUM





Traducido y doblado al castellano.





pokemon.nintendo.es

Tus **Pokémon**™, los que tú mismo has coleccionado y entrenado en tu Game Boy™, con sus poderes, sus habilidades, pero ahora en 3D. Lo único que necesitas es el **Transfer Pak**™, el accesorio incluido en **Pokémon Stadium**™ que hará que tus **Pokémon**™ de las ediciones roja, azul y amarilla de Game Boy™ entren en **Nintendo 64**™ en 3D, y puedan participar en todas las ligas de **Pokémon Stadium**™. **Nintendo 64**™ os espera a ti y a tus **Pokémon**™. Es hora de jugar en las ligas grandes.



Games World No. 8
3o Junio del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
Joan Josep Musarra, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

Alguna vez has intentado escribir tu vida en forma de romance de gesta, al estilo del Cantar del Mío Cid? En la redacción lo hemos probado y los resultados han sido para partirse la caja. Nada mejor para poner en evidencia la insoportable levedad de nuestras existencias que relatarlas en verso y con una expresión pomposa y dramática. Por un lado, deja al descubierto la insignificancia de nuestros problemas cotidianos, y por otro, hace saltar algunas alarmas en nuestro interior, pues muestra que, a menudo, nuestras vidas están algo vacías de contenido. ¿Dónde están las emociones intensas, las aventuras trepidantes, el exotismo, el peligro...? Ahora imagínate que, durante una excursión por el campo, descubres escondida tras unos matojos la entrada a una gruta. Sin vacilar, te adentras en la misma, iluminándote con una linterna. A medida que avanzas, sientes latir tu corazón de sólo pensar que acaso estés a punto de descubrir unas pinturas rupestres o un gran tesoro. Al cabo de un rato, ya preso del miedo y de un principio de claustrofobia, te topas con una especie de cripta excavada en la roca. Con la linterna iluminas tenuemente lo que al instante identificas como una pila de cráneos humanos coronada por un sarcófago de una civilización ya extinta. ¿Qué haces? ¿Lo abres? ¿Sales corriendo? Si no lo abres, eres una persona sensata y prudente. Seguro que vivirás muchos años y disfrutarás de una gran prosperidad. Si lo abres, eres nuestro lector ideal. Ahora ya puedes contar tu vida en verso. Y disfrutar de este ejemplar de *Games World*, que hemos escrito pensando en ti.

SUMARIO



¡AL ABORDAJE!

Este mes, sobran las palabras para expresar la emoción que nos embarga al presentarte el juegazo Pokémon del año para tu N64. Pero ten cuidado: este mega reportaje puede hacer aumentar tu Pokémonitis. ¡Pika!





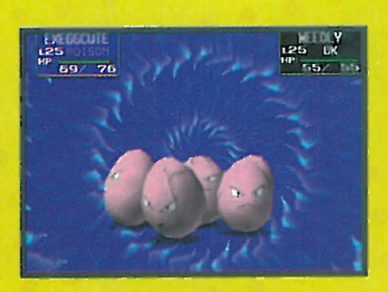


¡Es el mejor día de la Pokéhistoria! Ya no hace falta imaginar el aspecto que tienen las batallas tras la pequeña pantalla de tu Game Boy. El mayor festival Pokémon en 3D asalta tu N64. No lo dejes escapar...



POKéMON STADIUM

Los designios del Dios Nintendo son realmente inescrutables. Pikachu y sus 149 alegres amigos de *Pokémon Rojo y Azul* necesitaron tres años para cruzar los mares hasta llegar a España y, sin embargo, *Pokémon Stadium* ha hecho el mismo viaje en apenas 12 meses. Algo realmente misterioso que nos colma de felicidad.



¡TRES POKéDIMENSIONES!

Y no importa cómo lo ha hecho, el caso es que ya está aquí, y es una maravilla. De verdad. Desde el momento en que veas a tus Pokémon haciéndose trizas unos a otros en tres brillantes y contorneadas dimensiones, ya no entenderás cómo lograste sobrevivir tanto tiempo sin *Pokémon Stadium*.

¡EN PANTALLA GRANDE!

Y las noticias siguen mejorando; si creías que la llegada de *Stadium* significaría el olvido de todo el camino que has recorrido con tu cartucho de *Pokémon* para Game Boy, ¡estás muy equivocado! Gracias al sorprendente Transfer Pak, el ingenioso periférico que conecta tu Game Boy a tu N64 y







¡Ver a los Pokémon en 3D es embrujador!

Clefairy siempre está echando burbujas. ¡Parece un Pokémon tipo jabón!

Ahora que tus monstruos aparecen con todo detalle, podrás estudiar su personalidad.

¡AL ABORDAJE!



DE	NINTENDO	PRECIO	12.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✗	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗

AHORA MIS GRITOS PIKA SUENAN EN TRES DIMENSIONES. ¡PIKA!

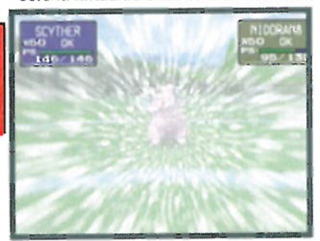


ASIENTO DE LUJO

Gracias a los estupendos gráficos en 3D de *Pokémon Stadium*, tienes un asiento de primera fila para las batallas más estremecedoras y ruidosas que puedas imaginar.



1. Aquí hay monstruos suficientes como para llenar una caja de huevos, pero sólo la mitad de ellos saldrán ilesos de la sala. El resto, tortilla de Pokémon.



2. Nidoran impacta a su oponente con su ataque furia. ¡Z-z-zap!



3. Scyther está débil, pero saca fuerzas para contraatacar con sus pinzas.



4. La rata rosa rueda por el suelo como un balón. Así aprenderá a no hacer tanto ruido.



5. Sandlash releva a Nidoran, y las cuchillas de Scyther están temblando.



6. Movimiento Sísmico hace ver las estrellas a Schyter. Mala suerte.

MIRA Y APRENDE

La pantalla de combate está llena de confusa información. ¿Qué quiere decir todo eso?



A ¡Es Charmander! Tú le puedes poner el nombre que más te guste.

B PS quiere decir 'Puntos de Salud', y miden la vida que le queda a tu Pokémon.

C Los niveles van del 1 al 100. Mientras más alto sea, más fuerte será tu Pokémon.

D Usa los botones C para escoger uno de lo cuatro ataques de tu criaturita.

E Puedes ver a tu rival, pero la lista de ataques no está al alcance de los mirones.

LOS MONSTRUOS DE *POKéMON STADIUM* SON TAN REALES QUE PARECE QUE VAYAN A ATRAVESAR LA PANTALLA.



que viene con el juego, esos monstruos que entrenaste con tanto cariño pasarán a la N64 convertidos en gigantes listos para luchar.

Sólo has de insertar el cartucho de *Pokémon Rojo* o *Azul* en el Transfer Pak, el cual, a su vez, se conecta al mando de la N64 (como el Controller Pak) y ya puedes controlar tus Pokémon -antes bidimensionales- en la tele y a todo color.

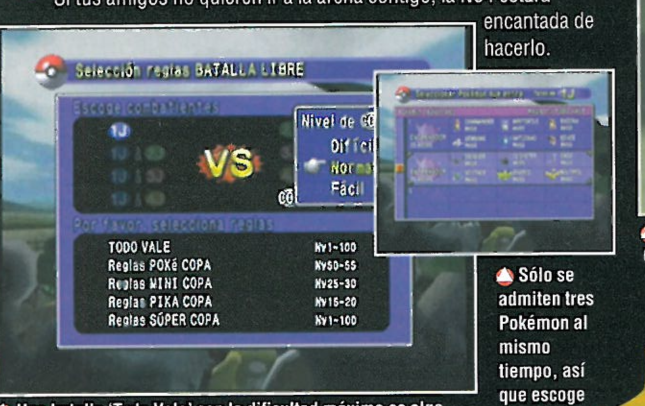
Cuando veas con qué estilo los Pokémon llevan a cabo sus ataques en *Stadium* te darás cuenta de la diferencia abismal que separa tu N64 de la GB. Surf levanta una ola del tamaño de un estadio que choca contra la víctima, Terremoto remueve la tierra bajo los pies de los Pokémon acompañado de un tremendo estruendo… Y éstas son sólo dos de las 200 magníficas habilidades.

ESTÁN MONÍSIMOS

Además, los 150 Pokémon son una pasada de chulos. Sonríen, se giran y charlan

EL HOMBRE CONTRA LA MÁQUINA

Si tus amigos no quieren ir a la arena contigo, la N64 estará encantada de hacerlo.



Una batalla 'Todo Vale' con la dificultad máxima es algo muy peliagudo.



Sólo se admiten tres Pokémon al mismo tiempo, así que escoge con cuidado.



Cuando venzas un Pokémon de la CPU se oirá un llanto eléctrico.

UN CONSEJO Captura Pokémon débiles para que puedan participar en la Mini Copa.



REGISTRA A TUS MUCHACHOS

Antes de los combates, puedes tomarte todo el tiempo que quieras para seleccionar el mejor equipo y luego dejarlo registrado en el cartucho.





Es estupendo poder escoger en cualquier momento los Pokémon que deseamos enviar al combate.

Escoge tu equipo en función de tus gustos, pero también de los ataques.





Y si recibes una llamada urgente y debes partir a Alaska, puedes guardar el avance de tus peleas.

Ditto es uno de los Pokémon más útiles; con su ataque Transformación te ayuda a registrar a tu equipo.

SEÑORES DEL CASTILLO

Los líderes de los Gimnasios en la Isla Pokémon se mueren de ganas por luchar una vez más en el Castillo del Gim. Líder. ¿Crees que vas a librarte de ésta?



▲ Tienes ocho medallas por alcanzar.



▲ ¿Podrás salir del Gimnasio Plateado sin bajas?

tan convincentemente que te sorprenderás a ti mismo persuadiéndote de que en realidad no existen. Si te cansas de aplastar los Pokémon de tus amigos con mucha facilidad, tienes cientos de batallas para un jugador en la Poké Copa, donde también puedes luchar con tu equipo. Además, tendrás que encargarte de Brock, Misty y todos los otros Líderes de *Pokémon Rojo* y *Azul*, pero esta vez en gloriosas 3D, y podrás también ganar Pokémon rarísimos como recompensa por ▶

Vence con tu equipo en las finales y alcanzarás la fama Pokémon.



▲ ¿Puedes decir de qué tipo es el Pokémon que se ríe en la cara de Articuno?

▶ Burlas y abucheos desde la tribuna cuando te derrumbas y caes.



Machamp está convencido de que comer patatas bravas y echar su aliento sobre los oponentes es la clave del éxito.

LABORATORIO

El fantástico salón del Profesor Oak está repleto de aparatos para ayudar a los entrenapokémon.



Podrías pasar meses recibiendo información sobre Pokémon.



Puedes usar *Stadium* para examinar, transferir e intercambiar Pokémon.



Una versión nueva de la Pokédex para que curiosees. Importantísimo.



¿Aquello es...? ¡Es la Isla Pokémon tal y como la vería un Moltres!

UN CONSEJO Podrás ponerle las manos encima a un Psyduck chifladísimo si llenas el Salón de la Fama con 150 de tus criaturas.

¡AL ABORDAJE!



¡POKÉMON AL ATAQUE!

¿Te habías imaginado que los movimientos de los Pokémon fueran tan fabulosos?



Porygon es geométrico hasta en sus ataques.



Seel te deja frío con su Rayo Hielo y te saca la lengua.



Sandlash está recibiendo un caluroso mensaje.




Onix hace temblar el suelo con su tormenta de piedras.



Cuidado Mr. Mime no te hipnotice y pierdas.

despachar a todos tus retadores.

Y TODAVÍA HAY MÁS

¡Para hacerte babear aún más, hay un modo secreto de batalla esperando a ser activado en el que tus Pokémon tendrán que demostrar su poder!

¡Y eso no es todo! Si revisas el cartucho encontrarás que está repleto de muchas cosas estupendas, como los sesudos minijuegos estilo *Mario Party*. Te vas a revolcar por el suelo con la pokélocura de todos estos juegos.

MUCHA VIDA

Pero en el corazón de este inmenso cartucho está el Estadio, y es aquí a donde volverás una y otra vez para enfrentar a tus Pokémon contra la CPU y los oponentes humanos. De forma que, ya sea contra otro o contra la máquina, *Pokémon Stadium* iluminará la habitación con combates tan intensos y mágicos que vas a estar jugando hasta que tu N64 llore de agotamiento. Es pura pokémagia de la mejor calidad.



Al parecer, el somnoliento Hypno está siendo despertado sin mucha delicadeza por Beedrill...



Augh. Es una pena ver al pobre Magikarp sufriendo un ataque de Porygon.



CONTROLES

Los Pokémon siguen tus órdenes como obedientes robots peludos.



BOTONES A/B
Usa A para elegir un ataque y B para cambiar de Pokémon durante la batalla.

BOTONES C
Las habilidades y los Pokémon tienen un botón C que les corresponde.

BOTÓN R
Tus Pokémon elegidos y sus ataques permanecen ocultos hasta que picas R.

START
Cuando esté tembloroso, puedes usar Start para huir de la arena.

GATILLO Z
Revisa los niveles de tus Pokémon, como la fuerza y la velocidad, con un simple gatillazo.



HORA DE TRANSFERIR

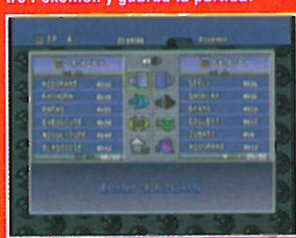
Arrastra tus propios Pokémon desde la Game Boy hasta la N64 cómodamente con el Transfer Pak.



Primero, lleva a Ash hasta un Centro Pokémon y guarda tu partida.



Selecciona el cartucho de Game Boy en el Laboratorio Pokémon.



¡Ahí tienes las cajas con los Pokémon de tu cartucho! Cámbialos desde la N64.



Ahora inscribe tus Pokémon como un equipo para combatir con ellos.



Ahora puedes regocijarte viendo a los bichos que tanto han luchado por ti. ¿Te imaginabas que Oddish fuera tan baboso?

¡AJÁ! UN CONSEJO ¿Estás en forma? Usa un Pokémon súper rápido (como Articuno) para atacar el primero en cada turno.



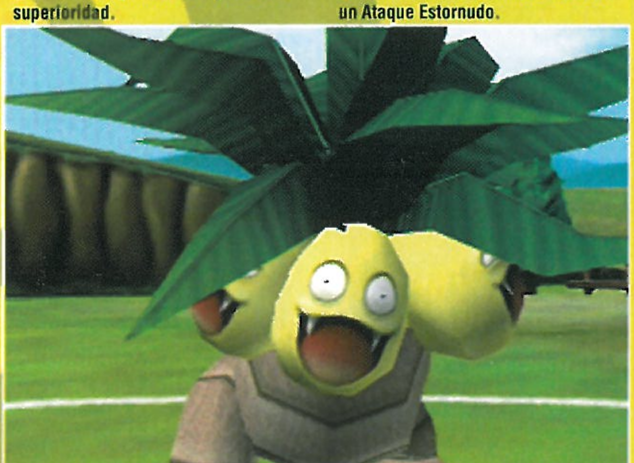
¡YA NO TENDRÁS QUE SEGUIR FROTÁNDOTE LOS OJOS ANTE LA PANTALLA DE LA GAME BOY, PUES LAS PELEAS DE POKÉMON AHORA ESTÁN DISPONIBLES EN 3D EN TU N64!



Nidorina deja claro a Psyduck su superioridad.



Mr.Mime está a punto de inventar un Ataque Estornudo.



CLUB DE LA RISA

¿Cansado de luchar? Entra en el Kids Club y relájate un poco; aquí encontrarás un parque de diversiones repleto de locura.



SALPICADURA DE MAGIKARP. Usa la cola de nuestro amigo para pegarle al contador.



GUERRA DE RONQUIDOS. Evita caer en el sueño pulsando A cuando pase el péndulo.



DINAMO DE TRUENO. Escapa a una desagradable carbonización del pelaje con la correcta combinación de botones.

CLEFAIRY DICE. Martillea los botones del pad para igualar las flechas del tablero.



DURO COMO UNA ROCA. Convierte a Kakuna y Metapod en piedra, o sufre el aplastamiento de una roca.



PUNTUACIONES FINALES

¡ES HORA DE SUMAR TUS POKéBALL Y VER SI EL PROFESOR OAK TE CONSIDERA UN MAESTRO POKéMON!

600 POKéBALL: MAESTRO
¡HASTA EL MALVADO GARY SE ARRODILLARÍA ANTE TU POKéCIENCIA!

400 POKéBALL: ENTRENADOR EXPERTO
¡CONSIGUE ALGUNOS POKéMON MÁS Y LO LOGRARÁS!

200 POKéBALL: ENTRENADOR AMATEUR
HMMMM... ¿ESTÁS USANDO A MAGIKARP EN CADA BATALLA?

100 POKéBALL: CAZABICHOS
¡MEJOR VETE AL GIMNASIO A REPASAR TUS HABILIDADES!

¡ES SÚPER EFECTIVO!

Siempre hay algún tipo de Pokémon que puede hacer rodar a tu púgil con un golpe súper efectivo.

¿ES TUYO? 10 POKéBALL

Los Pokémon tipo Fuego pierden su calor contra de Agua...



Pero una ráfaga de un Pokémon Eléctrico evaporará a los de Agua.



Los tipo Roca, como Golem, sufrirán los ataques de un Pokémon Hielo...

¿ES TUYO? 10 POKéBALL

...mientras que Articuno, de hielo, se derretirá con las llamas.

¿CANSADO DE BATALLAS MINÚSCULAS? ¡CON POKéMON STADIUM DISFRUTARÁS DE COMBATES DESLUMBRANTES EN TU N64!

GRÁFICOS Mejores que en los dibujos. Los Pokémon de *Stadium* se salen de la pantalla.

SONIDO El narrador de los combates se hace muy pesado. Señor, ¡haga el favor de callarse!

RENDIMIENTO ¿Qué otro juego te permite intercambiar monstruos entre consolas?

JUGABILIDAD Pika, Squirtle y sus golpes, todo en tres maravillosas dimensiones.

DIFICULTAD Difícil para un jugador, y tus amigos no pararán de traer monstruos cada vez más fuertes.

DURABILIDAD Cada batalla es diferente. Nunca te cansarás de ver los Pokéataques.



¡AJÁ! UN CONSEJO Recuerda que en el Lab. Pokémon puedes averiguar qué Pokémon pueden participar en las distintas Copas.

¡AQUÍ HAY TOMATE!

EL SUEÑO TOMA FORMA

¿PRIMERAS IMÁGENES DE LA GAME BOY ADVANCE?

¿Será éste el aspecto que tendrá la nueva portátil de Nintendo?

Agárrate bien a la silla, pues lo que tienes aquí son ni más ni menos que unos bocetos impresionantes de lo que podría ser la próxima consola de bolsillo de Nintendo. Además, estos dibujos llegan directamente de manos de ¡Nintendo Inglaterra!

Eso quiere decir que, aunque puede ser que entre ellos no se halle el aspecto definitivo de la Game Boy Advance, sí que podemos hacernos una idea. Y la captura de Mario que aparece en ellas podría no ser una exageración, porque la Advance va a ser capaz de sorprender al más pintado... Tu bolsillo no va a tener fronteras...



Ésta es la que más se parece a la Game Boy Color, sólo que en formato horizontal.

LOS DISEÑOS, UNO A UNO

Todos los diseños comparten una misma estructura: pantalla rectangular, D-pad y sistema de cuatro botones. Todo para asegurar la máxima comodidad.

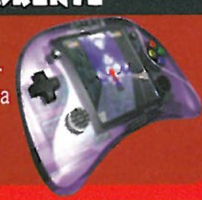
BUMERÁN

Es el modelo más sobrio y manejable.



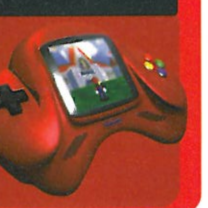
TRANSPARENTE

Esas transparencias le sientan fenomenal a la Advance.



ESPACIAL

Es lo más parecido a un casco de astronauta. La más extraña.



RARE REGRESA AL PLEISTOCENO...

¡PLANETA RARE!

Los responsables de *Perfect Dark* están dando los últimos retoques a *Dinosaur Planet*.

Los estudios que más alegrías nos han dado han revelado que su próximo título para N64, *Dinosaur Planet*, ya está prácticamente acabado.

Los muy pillos, no obstante, no han querido soltar captura de este juego. Sin embargo, hemos podido rascar alguna información acerca del cartucho: el juego en cuestión se trata de una aventura épica que incluirá batallas, puzzles... Estará protagonizado por dos héroes que irán acompañados de pequeños dinosaurios a los que tendrás de cuidar y que te facilitarán ayuda en tu camino. El juego contará con el mayor despliegue de diálogos e interacción entre personajes, por lo que estamos seguros que será una pasada. Y es que, a estas alturas, nadie se atrevería a poner en duda el trabajo de los chicos de Rare, así que... ¡dinosaurios al poder!



LOS MÁS VENDIDOS

¡ÉSTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

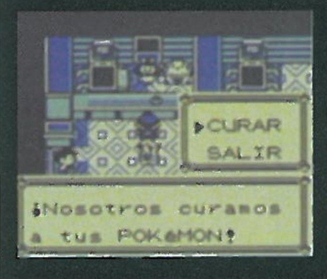
1. POKéMON STADIUM
2. ISS '98
3. RIDGE RACER
4. ISS '64
5. TONY HAWK'S
6. RE-VOLT
7. DONKEY KONG 64
8. SUPER SMASH BROS
9. CASTLEVANIA 2
10. TUROK: RAGE WARS





GAME BOY

1. POKÉMON ROJO
2. POKÉMON AZUL
3. WARIO LAND 3
4. SUPER MARIO BROS DELUXE
5. TOY STORY 2
6. RAYMAN
7. TARZAN COLOR
8. FIFA 2000
9. GAME & WATCH GALLERY 3
10. DONKEY KONG LAND 3



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

¡CONVIÉRTE EN EL MEJOR ENTRENADOR DE *STADIUM*!

¿Crees que lo sabes todo acerca de Pokémon? ¿Te consideras capaz de vencer en todos los combates, de anular, uno a uno, a los temidos entrenadores que te acechan, de localizar a aquel Pokémon escurridizo que necesitas, de llevar a tus criaturas a la cúspide de *Stadium*? Si es así, ya puedes tirar a la basura nuestro fabuloso librito de trucos. O, si no, déjaselo a un amigo para que se convierta en un rival adecuado para ti.

¡GUAU, MENUDO REGALO! DIGO, GRA-AAUGH... DEMONIOS, ¿CÓMO HABLA UN BICHO COMO YO?

ES MUY FÁCIL, SIMPLEMENTE HAS DE SER TÚ MISMO. MÍRAME A MÍ, SI NO...

¿SERÁ SUPERIOR A *GOLDENEYE* O *PERFECT DARK*?



¡PRIMERAS IMÁGENES!

El juego incluye un arsenal de lujo, como este rifle con mira telescópica.

¿Te has quedado sin armas? No importa...

El argumento es el mismo que el de la peli.

Observa la nitidez de los gráficos.

007 ¡CIELOS!

¡Primeras imágenes de *El Mundo Nunca es Suficiente* para N64!

Sí! ¡Nos encanta! *GoldenEye* va a dejar de ser el único juego de N64 protagonizado por el agente Bond. EA nos ha mostrado las primeras imágenes de su próximo *shooter* en primera persona, ¡el regreso de James Bond a nuestra consola!

¿Qué podemos esperar de *El Mundo Nunca es Suficiente*?



Bueno, el cartucho tendrá el mismo tamaño que el de *Perfect Dark* (256 Mbit) y contendrá alrededor de 40 armas y objetos exclusivos de Bond, efectos de sonido y diálogos fantásticos, los enemigos que salen en la peli (así como otros creados especialmente para el juego) y 15 enormes niveles.

Las últimas noticias dicen que (agárrate) *El Mundo Nunca es Suficiente* es la secuela perfecta de *GoldenEye*, pero con todas las mejoras y detalles que puedes esperar.

Sin duda, es una de las mejores noticias para los usuarios de N64. En el próximo número tendrás más detalles e imágenes.



RES EVIL ZERO ¡PRIMERAS IMÁGENES!

RECIÉN LLEGADAS DESDE JAPÓN

Si eres un entusiasta de *Resident Evil 2*, esta secuela, en exclusiva para N64, hará que no pares de saltar de la emoción. Las últimas noticias han confirmado que, durante el juego, podrás escoger entre los dos personajes principales. ¡Genial!



Ésta es Rebbeca Chambers, uno de los personajes principales. Es muy dura.



Es la inteligente del grupo de héroes. También tienes a Billy...



...Cohen, un ex-oficial de la Marina acusado de asesinato.



La pantalla de selección de ítems. Cada uno tiene sus preferidos...



Los efectos de luz de Zero son inclu-so más espeluznantes que los de RE2.

DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

LLEVAMOS MESES INTENTANDO DESCIFRAR EL LENGUAJE DE LOS DELFINES Y LA CONCLUSIÓN A LA QUE HEMOS LLEGADO ES QUE... NO SE PARECE EN NADA AL NUESTRO...

¡QUÉ GUASÓN! YO TAMPOCO ENTIENDO A LOS HUMANOS Y NO VOY QUEJÁNDOME POR AHÍ.

¡La Dolphin ya tiene fecha!

Nintendo fija la fecha de lanzamiento de su próxima consola para el año venidero.

Nintendo ha fijado la primavera del 2001 como fecha para el lanzamiento de Dolphin. Aunque esta fecha puede resultar un poco más tardía de lo que algunos esperaban, Nintendo ha dicho que, de esta forma, se asegurará la mejor calidad en los juegos que aparezcan con ella.

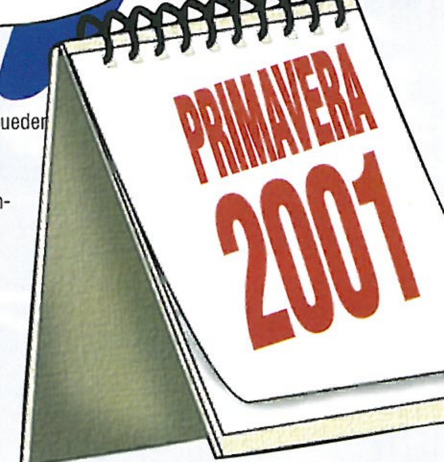
Perry Kaplan, director de Nintendo Inglaterra, comentó en una entrevista que mantuvo con IGN64 (una revista on line) que la fecha "era una calculada decisión que pone de manifiesto la forma en la que Nintendo trabaja". De esta forma, la intención es lanzar una "variedad de títulos más amplia" que en su día para N64.

LOS MEJORES JUEGOS

Jim Merrick, director técnico de Nintendo, ha comentado que "la gente no compra consolas de próxima generación, sino juegos de próxima generación". Además, ha expuesto que Nintendo está trabajando actualmente "en los juegos que harán vender la consola".

Merrick confirmó que Shigeru Miyamoto, el genio creador de Mario, está trabajando duro en los juegos que aparecerán con la Dolphin. También ha revelado que, ahora que la Dolphin es capaz de mover una enorme cantidad de polígonos, Nintendo ha centrado sus esfuerzos en "la creación de texturas", de forma que los desarrolladores puedan crear mundos incluso más flipantes que los actuales en 3D. "La evolución tecnológica es tan rápida que un par de meses pueden marcar la diferencia", dijo Merrick (suponemos que con respecto al lanzamiento de la Play2).





UN PASO ADELANTE

Estos testimonios suponen el fin a los rumores y confirman que Dolphin será una consola de próxima generación con todas las de la ley.



Se Busca: Internautas prefesionales

Jugamos en red

Las últimas acciones de Nintendo sugieren que los juegos en red serán una de las prioridades de la Dolphin.

Los desarrolladores están muy ocupados recorriendo las sedes web con los nombres y publicidad más relevantes con la intención de incorporar los mejores profesionales a sus equipos para Dolphin. En concreto, la compañía que se haya detrás de los kits de desarrollo de Nintendo está buscando gente que haya trabajado en la transmisión de sonido durante las partidas en red.

Esto nos hace soñar con la posibilidad de que, en primavera del año próximo, puedas oír los gritos de dolor de tus compañeros online cuando les acribilles en un deathmatch.

¡Primeras imágenes del Shooter de Saffire!

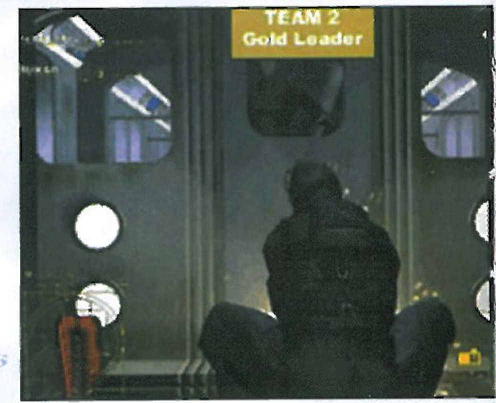
Los creadores de *Rainbow Six* preparan un juego para Dolphin.

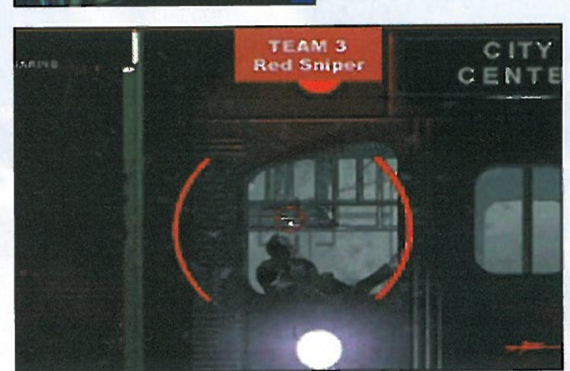
Estas simulaciones permiten hacernos una idea de cómo será el juego.

Según las últimas noticias recibidas, Saffire, que ya está trabajando en un juego de aventuras para Dolphin, prepara también un *shooter* en primera persona.

Aunque sólo han sido revelados unos mínimos detalles, el juego se parece mucho a *Rainbow Six*, una mezcla de *shooter* y juego de sigilo que la compañía lanzó para N64 el año pasado.

Por el momento, estas capturas son simulaciones digitales, pero la Dolphin será tan potente que lo que ahora parece un sueño podrá convertirse en realidad. Hay que reconocer que el aspecto es inmejorable.









IMPACTO INMINENTE



"¿DÓNDE ESTOY?"

El poblado de la torre del reloj. Los habitantes del mismo están enfrentados: la mitad de ellos quiere abandonar el pueblo debido al impacto lunar. La otra mitad, en cambio, quiere quedarse ¡para celebrar el carnaval!



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

ESTAS PÁGINAS SON MUY PEQUEÑAS. TENGO QUE ANDAR TODO EL DÍA AGACHADO...

NI *GAIDEN* NI *MUJULA*. EL PRÓXIMO NOVIEMBRE JUGARÁS *MAJORA*. PARA QUE LA ESPERA SEA MÁS DULCE, TE AGASAJAMOS CON CAPTURAS INÉDITAS DEL NUEVO *ZELDA* ...



DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIIN DETERMINAR		
HISTORIA	La leyenda empezó en la NES hace 12 años. Y aunque Link es el héroe indiscutible, Zelda siempre le ha robado protagonismo en cada título de la saga.	

El mes pasado, te anunciamos el cambio de nombre de *Zelda Mujula* por el de *Majora*. Este mes, te traemos unas estupendas imágenes que te sumergirán en la nueva aventura de Link.

Según palabras santas del mago de Nintendo, Shigeru Miyamoto, la verdadera secuela de *Ocarina of Time* se está desarrollando en formato Dolphin. No obstante, como los fans de *Zelda* no hubiésemos podido aguantar un par de añitos para echarle el guante, la gran N premió nuestra ausencia de paciencia y constancia con otro *Legend* en versión N64. Y cada día está más cerca…

¿DÓNDE TRANSCURRE?

Así pues, *Majora's Mask* es lo más aproximado a una continuación para N64 de la aventura. La historia, sin embargo, no sucede estrictamente a la de *Ocarina* y, por mucho que parezca la misma y se juegue de manera muy parecida, hay diferencias sustanciales entre ambas. Esta vez, la razón de ser del juego es recoger y usar máscaras en lugar de reforzadores.

¿POR QUÉ MÁSCARAS?

Por ejemplo, para levantar una roca muy pesada, podrás utilizar la máscara Goron para que Link se transforme en una de esas musculosas criaturas de *Ocarina of Time*.

Para nadar como un pez, colócate la máscara Zora y te convertirás en uno más de los personajes azules, preparado para zambullirte en el agua a la más leve pulsación de un botón. Esta nueva adicción a las máscaras por parte de Link supone un giro muy inteligente y original al tradicional estilo de juego de *Zelda*. Qué ganas tenemos de que llegue...



▲ La acción de Majora's Mask empieza en el poblado Clock Tower, un lugar repleto de colorido.



SON TIEMPOS DE GUERRA

Bueno, en realidad, no. La paz reina en Hyrule desde la anterior aventura de Link. Ésa es la razón por la que encontramos al héroe de orejas puntiagudas paseando tan tranquilo a lomos de su corcel, Epona, por el frondoso bosque. Pero, un momento, ¿quién es ese enmascarado? ¡Eh! ¡El muy canalla ha robado a Epona y se ha escapado por un portal hacia una dimensión desconocida! ¡Me cachis!

1 En la escena inicial se ven dos hadas espiando a Link: Bell es la de color blanco y la otra es su hermano menor, Mondo. Advierten a Link de la presencia del extraño enmascarado, Stalkid... 2 Pero, ¡sucede lo inesperado! ¡Mira, ha montado a Epona! Éste es el momento en que Link, persiguiéndolos, atraviesa el misterioso portal.

3 Link entra en un mundo que es una versión distorsionada de Hyrule. La mayor diferencia: la gigantesca luna que parece estar cayendo del cielo... 4 Link llega al poblado de la torre del reloj. Un sabio ha pronosticado que "en tres días a partir de hoy, la luna provocará una catástrofe inimaginable." Así empieza la leyenda...

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Como Goron, Link puede hacerse una rosca y rodar por el techo. ¡Esto es la locura!

POR QUÉ ES GUAI: Admitámoslo, es más raro que bueno. Pero sirve para mostrar que aunque esta versión se parece mucho a *Ocarina of Time* (cosa que no nos molesta, por el buen sabor de boca que nos dejó), siempre puedes encontrar opciones de juego sorprendentes.

16 RAZONES POR LAS QUE MAJORA'S MASK TE VOLVERÁ LOCO...







1 ¡Nuevas criaturas a las que hacer picadillo! ¡Mira, un Poe pidiendo una flecha!
2 Las explosiones son un portento. Todo suavidad, nada de sacudidas.
3 El brillante sistema de apuntar con Z, que hizo que *Ocarina* no fuese un tormento, sigue presente en la secuela.
4 Todo el mundo quiere que Link le ayude, como este Goron que tirita de frío.

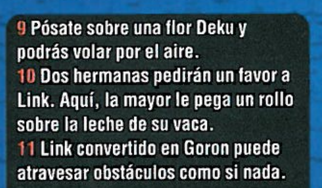
5 *Majora* anda sobrado de personajes.
6 Cuando Link se pone una máscara, eres testigo de una secuencia alucinante.
7 Hay un montón de puzzles subacuáticos que resolver y de enemigos a los que apalear. Entre ellos, una nueva especie submarina de Deku Baba.
8 Con la presión del tiempo que falta para el impacto lunar, tendrás que ser muy rápido resolviendo los misterios de este mundo...











9 Pósate sobre una flor Deku y podrás volar por el aire.
10 Dos hermanas pedirán un favor a Link. Aquí, la mayor le pega un rollo sobre la leche de su vaca.
11 Link convertido en Goron puede atravesar obstáculos como si nada.



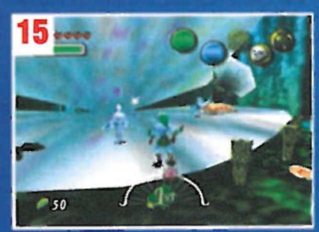


¿QUÉ PASA?

Link intenta averiguar más cosas sobre la catástrofe que se avecina. "Éste es un lugar secreto sólo para niños", le dice este personajillo. ¿Habrá más viajes a través del tiempo?







12 Te va a encantar la nueva historia épica que enlaza los problemas de todas las tribus. Ya has visto a los Goron padecer las consecuencias del frío. Ahora este tipo te cuenta que el agua se está calentando demasiado y que el pueblo Zora podría morir.
13 La espada sigue siendo el arma por excelencia, y tendrás un maestro a tu disposición para enseñarte su manejo.
14 Será más duro que *Ocarina of Time*. Por ejemplo, en la versión anterior le echabas una carrera a Ingo, y aquí deberás competir también contra su hermano gemelo.
15 Link opta a diferentes instrumentos según la máscara que lleve puesta. Como Zora, toca la guitarra.
16 Carrera de obstáculos y concurso de tiro todo en uno...









A GRANDES RASGOS

- Montones de LOCALIZACIONES DIFERENTES que explorar. Link visitará un pueblo Goron cubierto de nieve, un rancho Lon Lon, un paisaje submarino y mucho más...
- La posibilidad de CONVERTIRTE EN CRIATURAS DIFERENTES al ponerte la máscara que corresponda.
- Conocerás y pelearás con un mogollón de PERSONAJES NUEVOS. Y más hadas.
- La mecánica de las batallas y los controles es como la del primer juego, así la DOMINARÁS FÁCILMENTE.

TENSA ESPERA

CADA NUEVA CAPTURA DE ZELDA NOS HACE ESTAR MÁS NERVIOSOS POR LO QUE SE AVECINA. LA ESPERA VA A SER UN LARGO SUPLICIO.

POTENCIAL DE DISFRUTE





Los gráficos son el plato fuerte de Excitebike 64.

EXCITEBIKE 64

DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4

DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

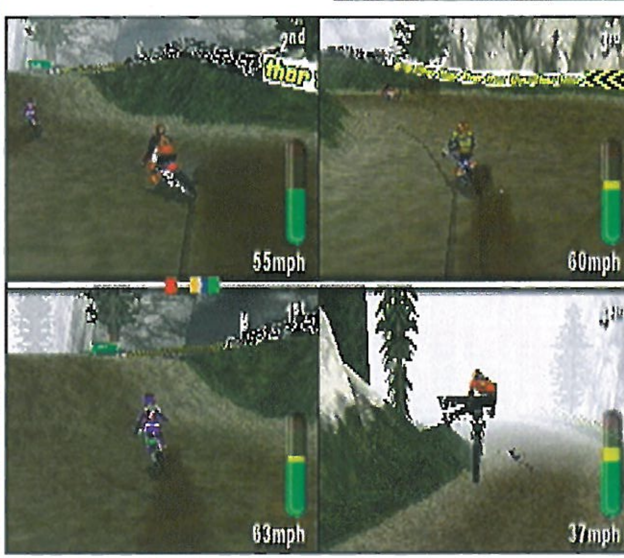
Tras la decepción que nos llevamos con *Supercross 2000* y del chasco del mes pasado con *Jeremy McGrath Supercross*, seguro que el nuevo juego de carreras de motos de Nintendo superará a los anteriores.

Excitebike 64 es más un simulador que un simple juego arcade desenfrenado, por lo que el jugador solitario tendrá diversión para rato. Como muestra, te diremos que el gatillo Z es un turbo, pero que si abusas de él el motor se calentará. ¡Buena idea!

En cuanto a otras opciones, cuentas con 12 circuitos (seis en estadios y seis exteriores), 32 acrobacias para ejecutar en pleno salto y la posibilidad de construir tus propias pistas con un editor de circuitos.







Pistas de barro. El modo para cuatro jugadores es bastante bueno.

A pesar de su realismo, también hay sitio para las acrobacias.



TENSA ESPERA

ÉSTE PARECE DECIDIDAMENTE EL MEJOR JUEGO DE MOTOCROSS PARA LA N64. ¿SERÁ ASÍ?

POTENCIAL DE DISFRUTE



OGRE BATTLE 64

DE: ALTUS | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Este RPG de estrategia es la secuela de un clásico para SNES. Juegas como Magnus, quien debe luchar en 43 batallas diferentes con un grupo de guerreros cada vez más abultado.

El juego es a tiempo real (mueves el cursor por un mapa y, a través de un sistema de menús, ordenas a tus héroes dónde ir y qué hacer). Pero cuando te tropiezas con enemigos, el juego cambia a una pantalla de batalla isométrica. Las luchas se controlan automáticamente, pero tú decides la forma de apostar a tus soldados...

Los jugadores estadounidenses verán aparecer una versión en inglés en julio. Te mantendremos al corriente sobre el posible lanzamiento en nuestro país.



Aunque en el fondo no controlas tú las batallas, son igualmente maravillosas...

TENSA ESPERA

EL PRIMER RPG DE ESTRATEGIA PARA LA N64. ¡HABRÁ QUE VERLO!

POTENCIAL DE DISFRUTE

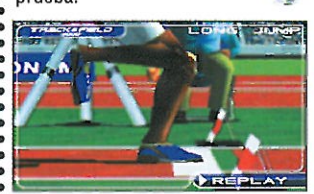
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

DE: KONAMI | PRECIO: N/D | JUGADORES 1/4 | DISPONIBLE: VERANO

La vuelta de Konami a la N64 estará equipada con 13 pruebas típicas de unas olimpiadas de verano.

Los atletas gesticulan y actúan como los deportistas reales. De momento, parece complicado, pero incluye unos tutoriales para que sepas qué hacer en cada prueba.





TENSA ESPERA

LOS GRÁFICOS SON UNA PASADA Y LOS CONTROLES SON MUY APROPIADOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



CRUIS'N EXOTICA

DE: MIDWAY | PRECIO: N/D | JUGADORES 1/4 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Ya ha habido dos juegos de carreras de la serie Cruis'n (*Cruis'n USA* y *Cruis'n World*), y ninguno supo estar a la altura.

El tercer juego parece mejor, con 12 circuitos exóticos, gráficos nítidos y velocidad de vértigo.





TENSA ESPERA

A LOS JUEGOS CRUIS'N PARA N64 LES FALTÓ CALIDAD. ¿SERÁ ESTE TÍTULO DIFERENTE?

POTENCIAL DE DISFRUTE



"¿DÓNDE ESTOY?"

Uno de los asistentes a la fiesta ha de cobijarse en esta tina que le sirve de improvisada balsa mientras los otros tres le lanzan bombas e intentan derribarle.











MARIO PARTY 2

¿TE APUNTAS AL SARAO QUE HAN ORGANIZADO MARIO Y SUS COLEGAS?



DE: NINTENDO/HUDSONSOFT | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1-4

DISPONIBLE JUNIO

HISTORIA Los 24 subjuegos de *Mario Party* eran la repanocha. Ahora, *Mario Party 2* añade 40 más al elenco inicial. ¿Serán igual de divertidos?



Pisotear tótems, ésa es la finalidad de este minijuego. Gana quien más pisotee.

Navidad, Semana Santa, Año Nuevo: fechas señaladas en que te ves obligado a echar unas partidas de algún aburrido juego de mesa con los invitados al ágape familiar. *Mario Party 2*, sin embargo, será para ti una devoción más que una obligación.

CÓMO SE JUEGA...

Como en el primer *Mario Party*, darás tumbos por un tablero temático e irás acumulando monedas y estrellas tras conseguir la victoria en una serie de minijuegos. Éstos van desde guerras en tanques en miniatura hasta esquivar flechas, trepar mástiles, y pilotar aviones. ¡Chachi!

En todo caso, *MP2* es más ingenioso que su predecesor. Recoge el objeto adecuado y, por una módica cantidad, Bowser volverá a la vida y se pondrá a correr como loco por el tablero, robando monedas a cualquier personaje se interponga en su camino.

Muchos de los nuevos minijuegos son más complicados, pues no dejarás de aporrear el D-pad para intentar que tu vagoneta tome impulso y se ponga en cabeza, o de utilizar una compleja combinación de botones para ganar un duelo espadachín.



En este extraño pero divertidísimo minijuego, los jugadores son el objetivo del arco de Mario. ¡Evítalo!





GRANDES MOMENTOS

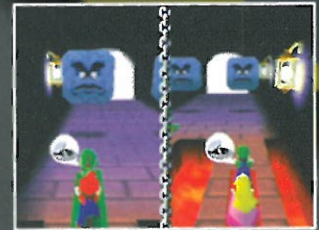


QUÉ PASA: Hay más momentos animados que nunca, y éstos hacen más interesante la partida basada en turnos. Bowser cobra vida y la emprende a golpes con los jugadores vecinos para robarles sus tesoros, mientras que en Horripilandia un ojo gigante te persigue por el tablero.

POR QUÉ ES GUAI: La primera vez que aparece el ojo gigante te pegas un susto de muerte. Además, hace que recorras kilómetros de tablero; algo, por otra parte, muy útil si tus contrincantes más avezados ya se han hecho con la estrella que querías cazar.









¡A POR EL TABLERO! Si aspiras a acumular estrellas, tendrás que aprenderte de memoria los seis tableros.

¡GANA PREMIOS!
Aterriza sobre el icono adecuado y golpea la plataforma para embolsarte una llave o un champiñón.

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Trepidantes minijuegos de dos contra dos como este maratón, en el que para serrar árboles has de machacar botones sin parar. ¡Mantén el ritmo!

Aquí deberás trepar por los mástiles evitando esas maderas astilladas, esquivando los peces y recogiendo las monedas.

¡A MARTILLAZOS!
Pulsa los botones sin parar para imprimir más fuerza al golpe de martillo de Mario.

¿Te suena? Sí, el rastrillo otra vez (sin cambios respecto al original). ¡Recoge todos los champis dorados que puedas!

A GRANDES RASGOS
- ¡REPARTO ESTELAR! Juega como Mario, Luigi, DK, Wario, Peach o Yoshi.
- 64 MINIJUEGOS, 40 de los cuales son totalmente nuevos.
- MODO AVENTURA para un jugador.
- MONTONES de ítems nuevos.
- SEIS tableros con aventuras diferentes en los que los personajes van adecuadamente vestidos para la ocasión.
- Duelos para DOS JUGADORES.

TENSA ESPERA
40 MINIJUEGOS MÁS, TODOS EN CASTELLANO, Y UN MONTÓN DE MODOS Y OPCIONES, INCLUYENDO BATALLAS MULTIJUGADOR CAÓTICAS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

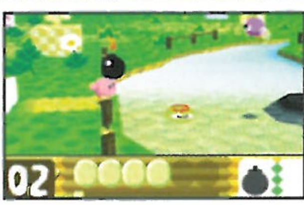
DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

La estrella más tragona de Nintendo ya se ha zampado medio Japón. Y tiene pensado hacer lo propio por toda Europa.

Kirby 64 es un juego de plataformas de aspecto tridimensional (aunque se juegue como un 2D) protagonizado por el famoso personaje rosado. Engulle poderes especiales que más tarde tendrás que combinar con los movimientos para poder acabar todos los niveles. Kirby puede, entre otras cosas, volverse una bola con púas, convertirse en artilugio explosivo, respirar fuego, transformarse en rayo, sostenerse en el aire, atacar en giros y (¿cómo no?) rodar.



¡ATACA, KIRBY!
Kirby, el tragoncete, en acción, mostrándonos uno de sus muchos ataques diferentes.





La estrella de Super Smash Bros tiene por fin su propio juego. ¡A ver si los cinco años de espera han servido para algo!

TENSA ESPERA
KIRBY PARECE MUY NÍTIDO, PERO ¿PODRÍA ESTA DIVERSIÓN EN ROSA IRSE AL TRASTE DEBIDO AL VIEJO ESTILO DE JUEGO EN 2D? ESPEREMOS QUE NO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE



DE: THQ/PROEIN	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES 1/2	DETERMINAR

La primera vez que te hablamos de este juego fue en el número anterior. Ahora, te revelamos dos secretillos más de este fantástico RPG.

Uno: el hilo argumental no seguirá una estructura lineal, lo que significa que el juego será diferente cada vez que lo juegues. Dos: el Expansion Pak realzará los magníficos gráficos en 3D. ¡Guay!



TENSA ESPERA

NOS ATREVEMOS A PRONOSTICAR QUE ÉSTE SERÁ EL NO VA MÁS DE LOS RPG.

POTENCIAL DE DISFRUTE

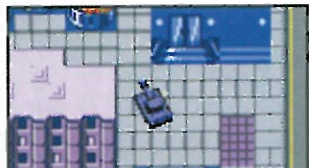
BATTLETANX



DE: 3DO	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES 1	DETERMINAR

Si te apetece la idea de conducir un vehículo blindado por un mundo post-apocalíptico, salvar a chicas en peligro y hacer saltar por los aires al enemigo, sigue leyendo...

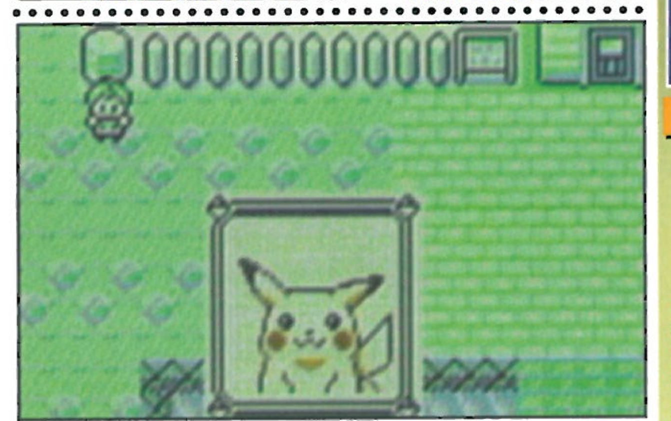
El juego contará con 15 misiones, ocho reforzadores, tres tanques del tamaño de un garbanzo y cinco localizaciones repartidas por el desolado paisaje de Estados Unidos. Otro punto a su favor es que podrás eliminar a peatones y objetos del escenario, siguiendo el ejemplo de su hermana mayor, la N64.



TENSA ESPERA

ACCIÓN BÉLICA EN MINITANQUES... SUENA A MAXIDIVERSIÓN.

POTENCIAL DE DISFRUTE



POKéMON AMARILLO: EDICIÓN ESPECIAL PIKACHU



DE: NINTENDO	PRECIO:N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE 16 DE JUNIO		

Mientras que los pokéfans españoles vamos montados en la bicicleta de *Rojo y Azul*, los japoneses ya se han subido al tren de las versiones *Oro* y *Plata*...

Pokémon Amarillo es, esencialmente, una versión más pulida de *Rojo y Azul*. Esta vez, sin embargo, el primer Pokémon que consigues es Pikachu. El juego está adornado con un poco de color, una pizca de diálogo, tres nuevos modos de combate mediante el cable de enlace, diferentes localizaciones para los pokémon y alguna que otra sorpresa más...

TENSA ESPERA

MEJOR QUE *ROJO* Y *AZUL*, ESTA VERSIÓN TIENE CUERDA PARA RATO...

POTENCIAL DE DISFRUTE







¡DATE UN VOLTEO! ¡Corre muy rápido y Taz podrá atravesar el escenario dando vueltas!







¡TODO EN-CAJA! Es muy simple. Taz no puede perder la caja; si lo hace, todo se habrá acabado.



TAZ EXPRESS

LLUEVA O NIEVE, TAZ HARÁ LA ENTREGA. SI ES QUE ANTES NO SE COME EL PAQUETE...



DE: INFOGRAMES	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE JUNIO		

HISTORIA Taz ya ha protagonizado una versión para GBC. Infogrames hace un doblete de los Looney Tunes con *Duck Dodgers*.

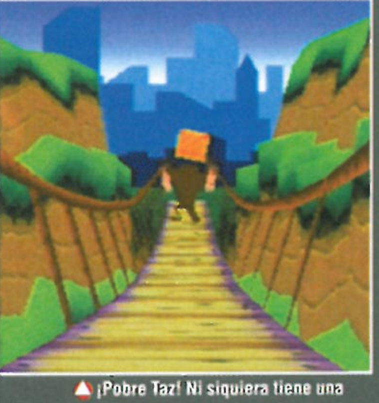
Soltar sandeces y provocar tornados forma parte, según *Taz Express*, del servicio de mensajería.

¿ENTREGA ESPECIAL?

El trabajo de Taz es un chollo: todo lo que ha de hacer es llevar una caja de un sitio a otro. Aunque el camino que separa los dos puntos está plagado de obstáculos, tales como pájaros gigantes, puentes ruinosos y muros de tierra. Por suerte, no sólo posee su característico movimiento giratorio que le sirve para excavar túneles en montañas, sino que su ingeniosidad le lleva a construir rampas automáticas y trampolines. *Taz Express* es un plataformas repleto de animación de calidad, dividido en cinco mundos y 25 niveles. En él hacen apariciones estelares Looney Tunes de la talla de Marvin el Marciano, Yosemite Sam y El Coyote.







¡Pobre Taz! Ni siquiera tiene una carretilla para las cajas más pesadas.



Los alegres gráficos son agradables a la vista...



TENSA ESPERA

GOZA DE BUEN ASPECTO Y TIENE SALIDAS INGENIOSAS. SIEMPRE QUE ESTÉ HECHO PARA DURAR, PODRÍAMOS CONTRATAR LOS SERVICIOS DE *TAZ EXPRESS.*

POTENCIAL DE DISFRUTE

DINOSAUR



DE: UBI SOFT | PRECIO: N/D | JUGADORES 1 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Por si la perspectiva de una película de dinosaurios con el sello Disney no era lo bastante atractiva para ti, también tienes esta aventura consolera.

Dinosaur incorpora seis personajes jugables (todos ellos dinosaurios), un montón de puzzles, 27 niveles y la acción más atractiva y adictiva que puedas imaginar.

Seguro que esta opción hará furor: se pueden imprimir ejemplares de reptiles prehistóricos con una GB Printer. ¡Nos va a dar un patatús de tanta emoción!



TENSA ESPERA

LA PELÍCULA SERÁ MAYOR QUE UN T. REX, PERO EL JUEGO TAMPOCO SE QUEDA CORTO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

DUCK DODGERS

DE: INFOGRAMES | PRECIO: N/D | JUGADORES 1 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Por las plumas de Caponata! Como ya te adelantábamos en esta misma sección, el pato de los Looney Tunes llega a la N64 con su propia aventura espacio-temporal.

Tan sólo hemos podido echar una ojeada a las últimas capturas, pero nos complace informarte de que el juego está terminado y de que no parece muy patoso. Aquellos para quienes el tamaño sí importa se alegrarán de oír que tiene más de 30 niveles de palizas y saltos, bien sazonados de humor Looney. ¡Fantástico!

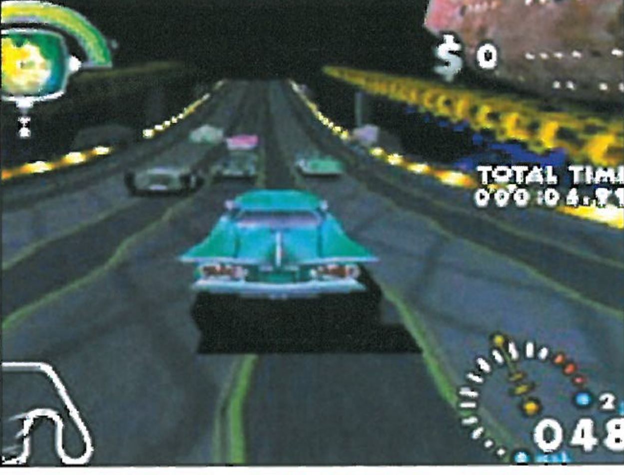


TENSA ESPERA

PARECE QUE LOS DOS AÑOS QUE HAN TARDADO EN DESARROLLAR EL JUEGO HAN VALIDO LA PENA.

POTENCIAL DE DISFRUTE





STUNT RACER 3000



DE: MIDWAY | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

El mes pasado ya pusimos los ojos en este juego. No te irás a enfadar si lo volvemos a hacer, ¿verdad?

Si *Hot Wheels* te gustó, disfrutarás con las pistas sinuosas de *SR3K*. Uno de los circuitos incluso tiene más curvas que Pamela Anderson, así que al menor despiste perderás el control del vehículo.

Cada rival de la CPU tiene su propio estilo de conducir (algunos son el verdadero terror de la carretera), pero aprenderás a distinguir los que son un peligro para tu seguridad...

TENSA ESPERA

QUE LOS RIVALES SEAN INTELIGENTES ESTÁ MUY BIEN, PERO QUE TAMPOCO SE PASEN.

POTENCIAL DE DISFRUTE





TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION



DE: ACCLAIM | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

***Turok* ha vuelto, aunque ligeramente cambiado. Esta vez no va ser Joshua Fireseed, sino su hermano Joseph y su hermana Danielle quienes llenarán de plomo a los lagartos gigantes.**

La nueva opción parece un cruce entre la de *Res Evil 2* y *JFG*, por las características de los personajes. Cada personaje puede sólo acceder a un número determinado de áreas, por lo que habrás de jugar con ambos para abrir el juego entero.

El título contiene 20 niveles, además de un modo multijugador fantástico y es, por lo visto, el mejor *Turok* de toda la serie.

Mucha sangre. La saga dinosaúrica viene más salvaje que nunca.

Los monstruos son mucho más descomunales, perversos y aterradores que nunca.





TENSA ESPERA

SUPONIENDO QUE LOS DESARROLLADORES HAYAN RESUELTO LOS PROBLEMAS DE LAS VERSIONES PRECEDENTES, ESTAMOS ANTE EL DEFINITIVO *SHOOT' EM UP* EN PRIMERA PERSONA.

POTENCIAL DE DISFRUTE



DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ JULIO

Los creadores de *Disney's Tarzan* vuelven con una aventura basada en el clásico de Disney.

¡SÓLO PARA GB COLOR!

Alicia cae accidentalmente en una madriguera y va a parar a un mundo insólito donde los naipes cobran vida y las orugas fuman en pipa. Muchos de los elementos de la película están ahí, como cuando Alicia persigue al conejo –por niveles de *scroll* lateral- y se esfuerza en esquivar relojes, sillas y espejos mortíferos mientras te precipitas al vacío.

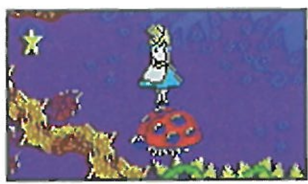
El nivel de detalle es asombroso, con reflejos y efectos excelentes. Asimismo, Alicia encoge para poder acceder a áreas que de otra forma le estarían vedadas.

En cuanto a los gráficos, es uno de los títulos más ambiciosos para GB Color hasta la fecha. Con más de 20 niveles, no creemos que en tu recorrido por el país de las maravillas te vayas a aburrir.





El juego destaca por el nivel de detalle de sus gráficos.



TENSA ESPERA

BELLEZA E INTELIGENCIA BAJO UN MISMO TÍTULO. UNA VERDADERA MARAVILLA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

PRO POOL



DE: CODEMASTERS | DISPONIBLE: JUNIO
PRECIO: N/D
JUGADORES 1/2

En su afán por hacer todo tipo de juegos, Codemasters presenta este simulador de billar para GBC.

El juego, basado en el sistema de turnos, incorpora un genuino modo para dos jugadores. No obstante, lo más interesante es que *Pro Pool* guarda tu posición después de cada turno, así que puedes apagar la máquina y acabar las carambolas en otro momento.

¡SÓLO PARA GB COLOR!



TENSA ESPERA

UN JUEGO QUE APROVECHA EL COLOR DE LA GB. PARECE BASTANTE DIFÍCIL...

POTENCIAL DE DISFRUTE



STAR OCEAN: BLUE SPHERE



DE: ENIX | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR
PRECIO: N/D
JUGADORES 1/2

Retomando el argumento por el punto en que el juego original para SNES lo dejó, *Star Ocean* es un RPG más mono que un par de cachorros de oso panda.

En tu misión, consistente en investigar una esfera misteriosa, controlas a tres personajes. Lo bueno es que podrás cambiar de uno a otro, y así sacar partido de las habilidades de cada uno.

¡SÓLO PARA GB COLOR!



TENSA ESPERA

UN RPG SÚPER PROFUNDO Y CON MUCHO ESTILO. MAGNÍFICAS NOTICIAS PARA LOS FANS DE GB.

POTENCIAL DE DISFRUTE





Tendrás que ayudar a esta enfermera a repartir las medicinas...

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Has de ser mejor jugador -o más bien, bailarín- que tus enemigos, una variedad que incluye desde cowboys a gatos músicos.

POR QUÉ ES GUAI: El resto del juego no es más que un montón de plataformas en 3D, por lo que los números de música y baile animan el cotarro. Pulsa los botones en el momento justo o Elwood parecerá un patoso de pies planos. ¡No pares de bailar!

BLUES BROTHERS 2000

DE NOCHE Y DE DÍA. SIEMPRE LLEVAMOS GAFAS DE SOL...



DE: TITUS/VIRGIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ JUNIO

HISTORIA: El juego se inspira en la versión cinematográfica de la segunda parte de la historia *rock and rollera* de este grupo de los 70.

Qué pasa si mezclas puzzles musicales y plataformas en 3D? Que sale una cosa rara. Eso es *Blues Brothers 2000*.

¡A POR TODAS ELWOOD!

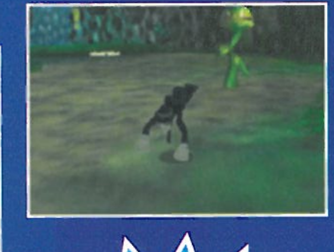
Elwood Blues se ha fugado de la prisión y su intención es reagrupar a su antigua banda. No obstante, antes de subirse a un escenario tendrá que recoger dinero y evitar a guardias, enfermeras, arañas gigantes y polis, a la vez que va acumulando una pequeña fortuna en dólares.

¡NIVELES A MONTONES!

Tu carrera hacia el dinero te lleva a recorrer cuatro mundos y más de 25 niveles, los cuales tendrás que volver a visitar (por ejemplo, cuando puedas volar) para conseguir todos los objetos. Mientras Elwood va saltando por ahí, puede utilizar su sombrero como arma. De otra forma, tendrá que ponerse a bailar para escapar del peligro o lograr un combo musical.

Aunque la película no era gran cosa, estamos impacientes ante la llegada del juego. Los niveles son muy variados y algunos puzzles son una locura.





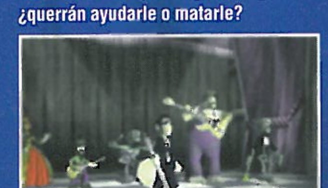
"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

Los puzzles y algunos personajes enormes podrían salvarlo de la mediocridad, pero la banda sonora podría ser su mejor baza...



¡Detrás de ti! ¡Ataca a esa araña! Pensándolo mejor, ¡corre y no te detengas!

¡No me amenaces! Elwood se encuentra con tipos muy duros, pero ¿querrán ayudarle o matarle?



TENSA ESPERA

ES ALGO EXTRAVAGANTE, PERO PUEDE QUE LAS MELODÍAS IMPRIMAN RITMO A TUS DEDOS (Y PIES).

POTENCIAL DE DISFRUTE





ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.





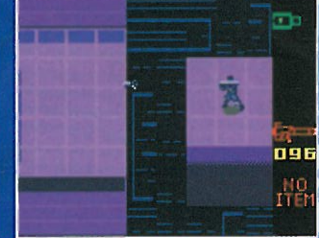
Snake se agazapa tras una caja y reza para que los soldados no se percaten de ese uniforme azul tan cantón. La próxima vez, elige algo verde.

El Soldado A está preparado para dar el relevo, pero parece ser que el Soldado B se ha quedado dormido de pie. Menos mal que aquí han decidido que el ejército sea profesional.

Cuando pase algo así, lo mejor que puedes hacer es conectar la radio y despedirte de tus allegados. ¡Nos vemos!









METAL GEAR

Un *Metal Gear* en miniatura siempre va bien para practicar tu sigilo: ¡es como *GoldenEye* pero en la Game Boy!

Cómoorr? ¿*Metal Gear* en la Game Boy? ¡Es cierto! Y lo mejor de todo es que no sólo compila a la perfección toda su jugabilidad sigilosa, sino que, además, la mejora mediante un excelente modo batalla.

Si nunca antes has visto la versión para PlayStation o uno de los antiguos originales de 8 bits, te espera un auténtico reto.

SUAVECITO...

Metido en el pellejo de Solid Snake, el pistolero más fantástico del planeta, debes colarte en una base enemiga para destruir los tanques Metal Gear -equipados con armamento nuclear- antes de que las fuerzas del mal puedan valerse de ellos para mandar a nuestro amado mundo al garete.

Pero en lugar de irrumpir a saco blandiendo tus armas como un chuleta, debes escurrir bien tu materia gris. Estás solo y los vigilantes enemigos pululan por doquier, así que debes escurrirte por todas partes con sigilo como la serpiente (*snake* en inglés) a la que debes tu nombre. Si te descubren, eres hombre muerto.

¡SIGILO Y ARMAS!

Si te ocultas en las sombras, te arrastras por las cloacas o te inventas los desvíos apropiados, puedes superar tu misión sin que nadie se entere de que has estado allí. Ni siquiera James Bond sería capaz de semejante proeza

ESPÍA A TU AMIGO

Si tienes un cable de enlace y un amigo con una copia del juego, no te pierdas el excelente modo para dos jugadores. Te explicamos cómo funciona...



Cada jugador elige dos armas de la lista. Hay un montón, así que piénsatelo bien.



Seréis teletransportados a diferentes lugares de un escenario. Empieza el juego.



Lo malo es que no puedes ver a tu rival a no ser que lo mires justo de frente.



La gracia es no ser descubierto. Como aquí. ¡Da media vuelta y dispara!



Cuidado con las trampas, como este suelo falso. Puede suponer tu final.

¡AJÁ! UN CONSEJO Al final del tramo de la cloaca inundada, sube por la última escalera para dar con un excelente disfraz de caja de cartón.

SISTEMA GBC	DE	KONAMI	PRECIO	N/D
	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2



R: GHOST BABEL

¡DE CAJÓN!

De todos es sabido que para ser agente secreto se debe poseer una inteligencia privilegiada, pero tampoco hay que esperar que los enemigos sean unos auténticos negados. Alucina con lo que Snake piensa que puede hacer con una caja de cartón. ¿Crees de verdad que un soldado real se tragaría semejante disfraz?

Una simple caja de cartón. Para un pobre vagabundo, es un hogar temporal. Para Snake, un disfraz de primera.

Cuando dispones de la caja, puedes desplazarte dentro de ella. Pero no dejes que nadie vea cómo se mueve.

CONTROLES

Solid Snake, ¡mi héroe! Aprende a moverlo con estilo

D-PAD
Desplaza a Snake sin mayores problemas. Puedes arrastrarlo por el suelo o remojarlo en las ciénagas.

BOTÓN A
El bueno de Solid es una máquina. Este botón te permite matar a los malos con armas o con los puños.

BOTÓN B
Mantenlo pulsado para que Snake se pegue a la pared. Después utiliza el D-pad para que eche un vistazo.

SELECT
Acciona esa radio tan molona para hablar con tu equipo o bien elige alguno de los ítems que has recogido.

AL ESCONDITE...

No tienes por qué limitarte a esperar tras una esquina para esconderte. Por todas partes encontrarás estupendos escondrijos que pueden salvarte la vida.

Pulsa Start para que Snake se agache o se tumbe sobre su barriga y quede cubierto por la hierba. Está justo en el centro de la imagen.

Si levantas la cabeza puedes servir de alojamiento para una bala certera. Ese guardián estaba al loro y te ha visto.

Ese vigilante se ha dormido en la guardia. ¿A qué esperas para ocultarte en ese campo de hierba?

También puedes esconderte bajo el agua, pero atento al indicador de reserva de aire. Si se agota, tu barra de energía disminuirá.

¡AJÁ! UN CONSEJO Guarda siempre una ración de víveres en tu ranura de ítems para que, cuando te quedes sin energías, disfrutes de una segunda oportunidad.

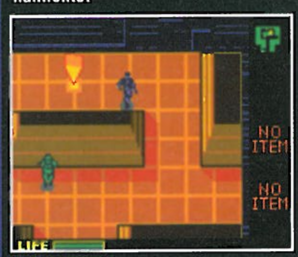


¿ES AUTÉNTICO?

Aprender las habilidades sigilosas de Snake para el combate en plena pelea puede ser muy difícil. Pero para eso está el modo VR, que te enseña todo lo que debes aprender, como, por ejemplo, a utilizar las armas. Además, es todo un reto contra el crono. De hecho, este modo es de por sí más grande que otros juegos de GBC.



La flecha marca el lugar por el que debes salir del nivel de entrenamiento.



Esquívalo pegándote bien contra la pared. Cuando se mueva, ve a por él.



Dos vigilantes, dos cámaras y un héroe llamado Snake.



Utiliza a Nikita, el lanzamisiles dirigidos, para destrozar los objetivos.

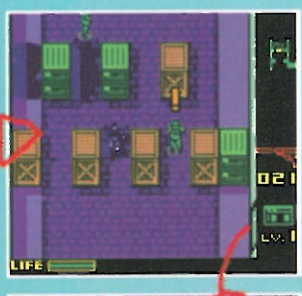
EL SONIDO DEL SILENCIO...

Cuidado por dónde pisas. Si los vigilantes te oyen, te atraparán antes de que puedas decir esta boca es mía.



Cuidado con los charcos, ya que si Solid hace mucho ruido al pisarlos, es como si estuviera diciendo: "¡Eh, estoy aquí!"

Espera hasta que el medidor de alerta y el de evasión estén a cero. Los vigilantes volverán a ocupar sus puestos.



Vaya, hombre; has hecho ruido y los vigilantes lo han oído. Malas noticias: ahora van a por ti.



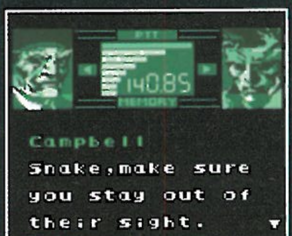
¡Te han pillado! El medidor de alerta que hay en la esquina superior inicia la cuenta atrás mientras los vigilantes te persiguen.

ES LO MÁS GRANDE QUE SE HA VISTO PARA GAME BOY DESDE *ZELDA DX*. SI LO DEJAS ESCAPAR, TE ARREPENTIRÁS.

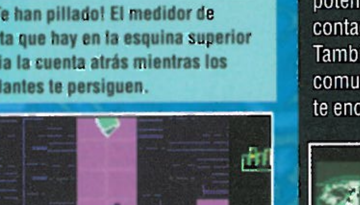


¡LLAMA A CASA!

Snake lleva una radio súper potente para mantenerse en contacto con la estación base. También va de perlas para comunicarte con otra gente que te encuentras por el camino.







(no le haría mucha gracia que su impecable vestimenta acabara pringada con la porquería de una cloaca).

Como era de esperar, dispones de armas para esas ocasiones en las que no te queda más remedio que liarte a tiros. Cuando da comienzo un tiroteo, puede ser terrorífico; si hay más de dos vigilantes, no podrás escapar.

¡A PREPARARSE!

Gracias a su buena preparación, Snake cuenta con el sólido apoyo de su equipo a través de continuos informes por radio y de trucos muy útiles que aparecen en cada nivel.

También puedes entrenar en el modo VR, en el que aprenderás a salir airoso de las situaciones más comprometidas.

Metal Gear es una auténtica pasada y hay gran cantidad de cosas por hacer. Tan sólo el modo VR es mucho más grande que muchos otros juegos del mercado, pero es que además hay un modo para dos jugadores y la posibilidad de repetir los niveles que ya hayas completado luchando contra el crono.

Es lo más grande que se ha visto para Game Boy desde *Zelda DX*. Si lo dejas escapar, te arrepentirás. ¡No te lo pierdas!



UNO DE LOS JUEGOS MÁS GRANDES E IMPRESIONANTES QUE HEMOS VISTO PARA GB EN MUCHO TIEMPO. ¡NO TE LO DEBES PERDER!

GRÁFICOS Pequeños pero bien dibujados. Snake se desliza por unos escenarios de excelente factura.

SONIDO Muy por encima de la media en la Game Boy. En concreto, el sonido de la sirena de alerta es excelente.

RENDIMIENTO Un juego alucinante embutido en un cartucho pequeñito. Excelente resultado.

JUGABILIDAD Una variedad enorme de tareas diferentes para realizar durante la aventura.

DIFICULTAD Es bastante difícil, pero puedes ajustar el nivel si lo quieres más fácil.

DURABILIDAD Gracias a los modos VR y para dos jugadores, te durará siglos.





Si te descubren cerca de un camión, salta a la parte trasera y escóndete tras las cajas. Los vigilantes no te encontrarán.







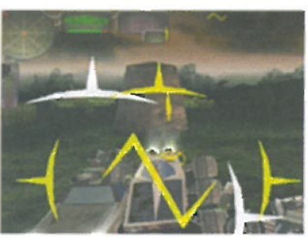




SI TE DECIDES POR EL MODO QUEST, IRÁN APARECIENDO PANTALLAS EXPLICATIVAS QUE DESARROLLAN EL ARGUMENTO...







¡MACHACA MOTORES!

Si se mueve, puedes destrozarlo. Por lo tanto, no te cortes ni un pelo a la hora de disparar tus armas, ¿de acuerdo?



Cuando te enfrentes a otro coche, lo mejor es que te alejes y utilices los misiles.



Resulta paradójico que un ridículo coche pueda derrumbar a semejante armatoste.



Al igual que en Quake, los barriles explotan como bombas cuando les disparas.

CONTROLES

Un cóctel sencillo de controles de movimiento y disparo. ¡Adelante!

BOTÓN A
Acelera y te lleva hacia adelante. ¡No está mal!

BOTÓN B
Te detiene y, si lo mantienes pulsado, te permite girar un tanto.

BOTÓN R
Disparos especiales. Es la única forma de dañar en serio a algún contrincante.

BOTÓN Z
Dispara tu ametralladora. Sirve para poco, pero de todos modos no dejes de disparar.

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Si piensas que la mejor defensa es el ataque, este juego está hecho para ti...

No es fácil encontrar a mucha gente que disfrute dándose una buena piña a toda pastilla en *Vigilante 8: 2nd Offense*. La razón es sencilla: aunque causes mucho daño al atacar a los otros vehículos echando mano de metralletas, morteros y demás armas, si chocas contra ellos, aunque sea montado en un inmenso camión, no les hará más que cosquillas.

¡HASTA LOS DIENTES!

Se trata de un enfrentamiento ente diversos vehículos y la gracia está en hacer pedacitos los mamotretos sobre ruedas de los contrarios. A pesar de que vas equipado con un arsenal de miedo, resulta más fácil decirlo que hacerlo.

Lo malo no es que los vehículos sean más difíciles de manejar que una vaca loca con patines en línea por una pendiente escarchada, sino que la mayoría de armas, como el mortero, son tan poco precisas que te sacarán de quicio. El estruendo que producen es ensordecedor, pero al final, entre la cortina de humo resultante, el rival siempre suele salir ufano y sin apenas un rasguño en la carrocería.

La conducción es aún más complicada e incluso habrá momentos en los que atravesarás parte del escenario estático (nosotros nos atascamos en un embarcadero). No es que el hecho de disparar a diestro y siniestro no sea divertido (en el modo para varios jugadores te lo pasarás pipa), pero sin un mejor manejo de los vehículos o unas armas más efectivas resulta casi imposible sentirse atrapado por la frenética acción.

TROMPOS Y MÁS TROMPOS

Puede que *Vigilante 8: SO* esté repleto de coches pero, si su manejo fuera la mitad de bueno que el de un juego de carreras auténtico, sería una pasada. ¡Los vehículos son auténticas bestias!





Será mejor que pases del reforzador que hace flotar a tu coche. Apuntar de ese modo es prácticamente imposible.



El reforzador de coche acuático se desconecta de forma automática, por lo que puedes acabar hundiéndote.







BAJO UNA CARROCERÍA DE AUTÉNTICO LUJO, SE OCULTA UN JUEGO QUE NO TIENE MUCHO QUE OFRECER.

GRÁFICOS Claros y nítidos en el modo de alta resolución, si bien repletos de continuos problemas técnicos.

SONIDO Estupendos reniegos pregrabados, pero las explosiones podrían ser más espectaculares.

RENDIMIENTO Pobre sin el Expansion Pak. Debería funcionar mucho mejor.

JUGABILIDAD Si no fuera por la pesadilla de su conducción, estaríamos ante una experiencia entretenida.

DIFICULTAD En el modo fácil puedes machacar a diestro y siniestro, pero los autobuses son duros de pelar.

DURABILIDAD Para un jugador no durará mucho, pero el multijugador alargará su vida



¡AJÁ! UN CONSEJO Accede a la pantalla de "Game Status", pulsa L+R (para acceder a la Pantalla de Códigos), e introduce BLAST FIRE para gozar de unos Súper Misiles.



DE	VIRGIN	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✗



¡LOCURA MÚLTIPLE!

El modo para cuatro jugadores de *Winback* es súper entretenido: agáchate, ocúltate y dispara sin parar de la forma más sigilosa posible. Además, tienes un montón de modos de juego a tu disposición.



En los niveles del multijugador de *Winback* hay un montón de lugares ideales para esconderse. No es de extrañar, ya que con un par de disparos certeros pueden liquidarte.



Aquí tienes un buen ejemplo del funcionamiento del juego. Pégate a la pared, da media vuelta en la esquina y dispara a tu colega. ¡Diana!



También puedes acercarte y atizar a tu rival de lo lindo. Es más arriesgado, pero te proporcionará más puntos. Además, es una gozada.





CONTROLES

Los controles de *Winback* no son muy habituales, aunque sí sencillos en cuanto les pillas el truco.



JOYSTICK

Tal y como esperabas, desplaza a tu héroe por todo el escenario.



BOTÓN A

Es el más útil de todos. Sirve para disparar a los terroristas y para pegar tu espalda a la pared.

BOTÓN B

Recarga tus armas. Sin embargo, no lo hagas hasta que el cargador esté vacío si no quieres perder tu valiosa munición.

BOTÓN R

Sirve para guiar la mira láser y apuntar a los enemigos. Sin ella, fallarás nueve de cada diez veces.



GATILLO Z

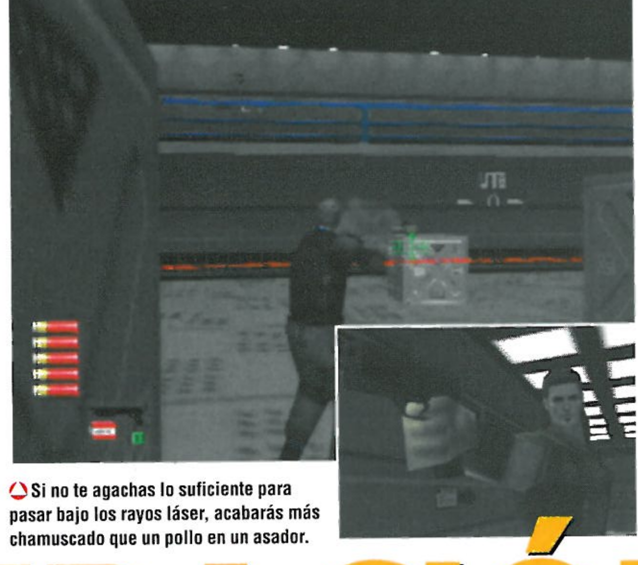
Sirve para agacharte y esquivar los disparos que van directos a tu cabeza.

DICHOSOS RAYOS LÁSER

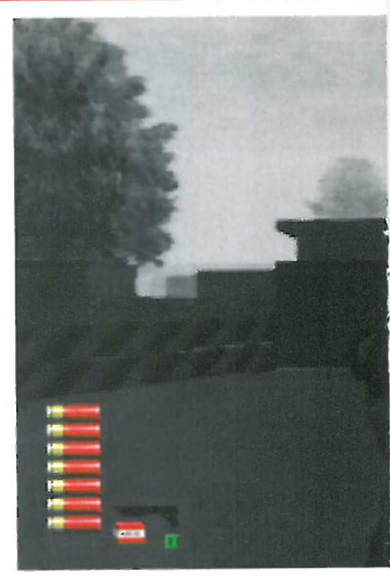
Los hay por todas partes en *Operación Winback*. Si los tocas, acabarás más frito que un chicharrón. ¿Cómo puedes esquivarlos? Disparando a la caja que emite el rayo láser o rodando por debajo de los susodichos rayos. Ten en cuenta que algunos se mueven, así que ándate con ojo.



Salta este rayo para evitarlo.



Si no te agachas lo suficiente para pasar bajo los rayos láser, acabarás más chamuscado que un pollo en un asador.



OPERACIÓN WI

James Bond ya no es el único espía de la N64. ¡Dejad paso a Jean-Luc Cougar!

Qué pesaditos los incondicionales de la PlayStation, siempre pavoneándose de su *Metal Gear Solid*. ¡Lo llevan claro si piensan que nos dan tanta envidia!

¡GRAN IDEA!

Y menos ahora, que ya podemos disfrutar de acción sigilosa al más puro estilo Solid Snake gracias a *Operación Winback* y sus trepidantes historias de espionaje. De hecho, *Winback* va más allá, ya que es un cruce fantástico entre *Metal Gear Solid* y nuestro estimado *GoldenEye*. ¡Estupendo!



EL ARGUMENTO...

Una banda de terroristas ha robado un satélite espía de alto secreto, y los malvados pretenden destruir el mundo entero; sólo tú, convertido en el inefable Jean-Luc Godar, puedes evitar que nuestro planeta se vaya al garete.

Semejante trama se desarrolla a lo largo de casi 30 niveles en los que deberás escabullirte por las esquinas, esconderte detrás de las cajas y disparar a los malos haciendo el menor ruido posible. Emoción a tope, como puedes comprobar.

Jean-Luc puede agacharse, pegarse a las paredes y doblar una esquina a toda pastilla, apuntar a los enemigos con una mira láser y liquidarlos sin armar alboroto. El avance por esta trama de espionaje es pan comido, gracias a unos controles muy flexibles, aunque no tan buenos como los de *GoldenEye* o *Metal Gear* (no te pierdas nuestra review de la página 24). A pesar de todo, la diversión está más que asegurada.

¿ALGÚN FALLO?

Los únicos fallos que enturbian el excelente panorama son unos gráficos monótonos, la dichosa niebla y la, en ocasiones, incómoda cámara. No obstante, la animación es excelente; al final acabarás creyendo que de verdad formas parte de un grupo militar antiterrorista. Incluso hay un modo multijugador para cuatro jugadores al que no tardarás en engancharte. A nosotros nos encanta *Winback*. Seguro que a vosotros también.

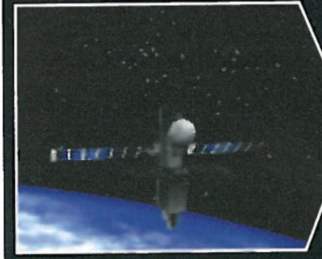




La metralleta es el arma ideal para dejarles las cosas claras a los terroristas.

¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

Aquí tienes el principio de *Operación Winback*. ¡Parece ser que los malditos terroristas vuelven a la carga!



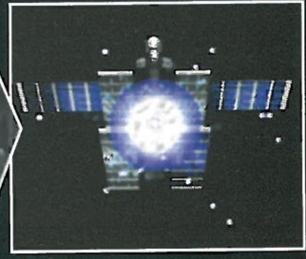
Este satélite solitario flota en el cielo estrellado enviando información continua hacia la Tierra.



Pero, ¿qué pasa aquí? Un tipo con un abrigo rosa se ha hecho con el control de una base militar. ¡Será malvado!



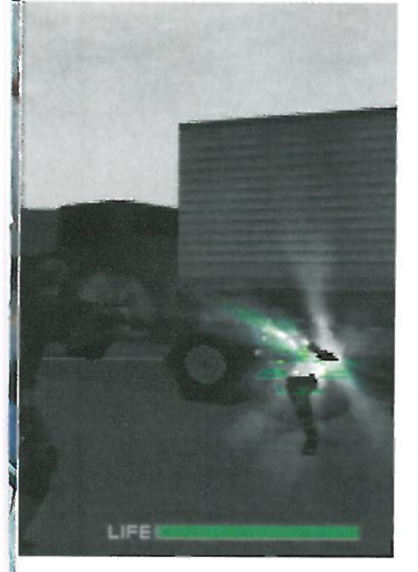
Ayudado por sus secuaces, se carga a todos los soldados (algo muy propio de los malos)...

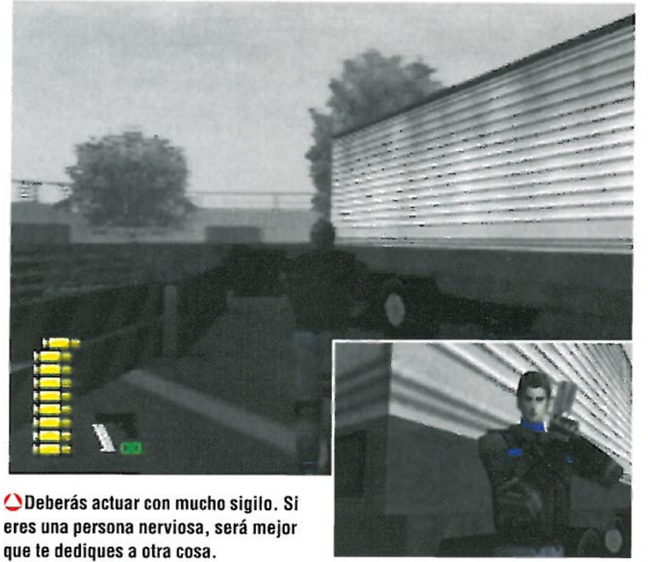


...y utiliza el satélite para destruir un monumento importante. Volverá a hacerlo si se cumplan sus peticiones.

¡AJÁ! UN CONSEJO

Antes de la demo, pulsa Arriba, Abajo x2, Derecha x3, Izquierda x4 en el D-pad y, luego, en el menú "Pulsa Start", mantén pulsado C-arriba y pulsa Start.





Deberás actuar con mucho sigilo. Si eres una persona nerviosa, será mejor que te dediques a otra cosa.

NBACK

TEJA DE PELLIZ-
CARME EL TRASERO
DE UNA VEZ, QUE
ESTA MISIÓN ES
IMPORTANTE...

DISPARA A BOCAJARRO

¿Qué me dices de la escopeta? ¿Existe un arma mejor? Seguro que no. Es la base de cualquier *shoot 'em up*, desde *Doom* hasta *GoldenEye*, y *Winback* no iba a ser menos. Tarda siglos en recargarse y, tan sólo funciona a corto alcance pero, amigo, es lo más eficaz.

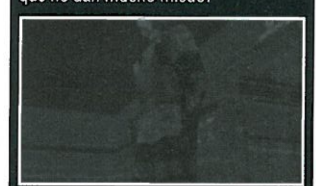


¡Booom! Un cartucho de escopeta menos.



¡QUÉ MALOS!

Como no podía ser menos Winback también presenta una buena colección de tipos malísimos con nombres estremecedores como..., esto..., Cecile y Kenneth. ¡La verdad es que no dan mucho miedo!



No te pierdas a este tipo. Una barba poblada y una cara de mal yogur que quita el hipo. ¡Ten cuidado con él!



Gafas de sol, perilla y una espalda tan grande como un camión. Deberás enfrentarte a este mastodonte más adelante.

CÓMO FUNCIONA...

Unos pequeños apuntes para que aprendas a disparar a los enemigos en *Operación Winback*.

Colócate en el lateral de un edificio u otro objeto y pulsa A. Te pegarás a la pared y estarás a salvo.



A continuación, pulsa C-abajo para apuntar al enemigo y R para despegarte de la pared con un movimiento rápido.

Agacharse tras una caja es como esconderse tras una pared. También puedes despegarte y salir por sorpresa.



Si la cosa va mal, puedes agacharte pulsando Z y parapetarte tras la caja que tengas a mano.

Ya tienes al enemigo en el centro de tu mira láser. Dispárale.



UNA DOSIS GENEROSA DE SIGILO ADEREZADA CON TREPIDANTES TIROTEOS Y ACCIÓN ADRENALÍTICA. ¡NOS ENCANTA!

GRÁFICOS Muy detallados y con grandes animaciones. Lástima de la niebla, que los desmerece un tanto.

SONIDO Algunos efectos son una caña, sobre todo el sonido de la escopeta, pero la música no acompaña mucho.

RENDIMIENTO Todo funciona con una suavidad fuera de serie. Rápido y divertido, si bien un pelín turbio.

JUGABILIDAD Buena. Se da gran importancia a los ataques con sigilo.

DIFICULTAD Intenta pasártelo sin que te hieran. Las balas de Winback son mortales. Muy difícil.

DURABILIDAD Montones de misiones para un jugador y opciones a mogollón para varios jugadores.

PUNTUACIÓN 83%

¡AJÁ! UN CONSEJO: Procura esconderte detrás de las cajas o cualquier otro sitio. Si el enemigo te localiza antes que tú a él, eres hombre muerto.

SISTEMA	DE	INFOGRAMES	PRECIO	5.990
GBC	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2

Para salvar la Tierra de su destrucción, necesitarás agenciarte objetos con propiedades distintas.



DINAMITA Los cartuchos de dinamita son muy prácticos para despachar a según qué jefes o deshacerte de los obstáculos.



ALAS DE MURCIÉLAGO Sin ellas, la Bruja Hazel vuela igual que un avestruz...



MONEDAS Dinero, vil dinero. Cuanta más 'vileza' acumules, más pertrechos podrás comprar en las tiendas.



ZANAHORIAS Cada una aumenta medio corazón tu barra de salud.



Bugs descubre las aviesas intenciones de Marvin mientras se dirige a Florida, a veranear.



No sólo tienes que encontrar las piezas del teletransportador. También tienes que conseguir a todos los personajes.



Cuando derrotas al cazador Elmer al principio del juego, se une tu equipo como personaje jugable.

MARTIAN

¡Anula tus vacaciones a la Conchinchina y salva el mundo de la invasión más molona desde ET!

Toda la acción de un plataformas, la intriga y adicción de un juego de rol, la frescura de *Pokémon* y la diversión de *Mario Party*. ¿Qué es esto, un parque de atracciones, Agárralo como puedas 10...? Nada de eso. Simplemente, una invasión de marcianos.

El nuevo juego de Infogrames para GBC con licencia Warner supone un refresco dentro del panorama portátil gracias a una combinación perfecta de géneros.

¿QUIÉN ES EL PROTA?

En *Martian Alert* vas a encontrarte con todos los Looney Tunes. Y lo mejor es que, al menos 16 de ellos son personajes jugables. Olvídate del héroe solitario, aquí cuenta el trabajo en equipo. La historia empieza con Bugs Bunny -quien casualmente descubre los planes de Marvin el Marciano para destruir la Tierra-, pero pronto podrás ponerte en la piel de Lucas, Helmer o la bruja Hazel. Su intervención en el juego, además, será fundamental para acceder a determinadas áreas del juego.

POR PARTES

El cartucho está estructurado en dos partes. La primera, formada por 12 mundos, es la aventura principal. En ella, Bugs y sus compañeros deben descubrir el paradero de 10 piezas del teletransportador con el que Marvin pretende traer una bomba atómica para destruir el planeta. Aquí encontrarás 25 personajes Warner que podrás sumar a tu galería. Los 22 restantes se hallan en la segunda parte, formada por 8 mundos con misiones más difíciles y muy variopintas que te darán acceso a la totalidad del mapa.

A TIEMPO REAL

Pero aquí no acaba todo. Si quieres completar tu galería de personajes Warner, necesitarás intercambiar algunos con tus amigos mediante el cable de enlace o a través de los infrarrojos. Sin embargo, antes de conseguir tu personaje tendrás que apostar uno de los tuyos a que eres capaz de vencer en un minijuego a tiempo real al estilo de *Mario Party*. El que se haga con la victoria se hará también con el personaje que su compañero apostó. Pero no te preocupes: si sólo quieres intercambiar o



Si saltas tres veces sobre la cabeza del pato Lucas, se pasará a tu bando y podrás sacar partido de su cualidades natatorias.





CONTROLES
Mueve el personaje seleccionado por la pantalla.

BOTÓN A
Ejecuta una acción específica del personaje (Bugs Bunny salta, el pato Lucas bucea...).

BOTÓN B
Salida de la pantalla de menú.

SELECT
Selecciona un objeto para usar. Pulsa A para confirmar la elección.



ENEMIGOS VARIOS

Aunque Martian Alert no es un juego difícil, gracias a su variedad de enemigos y objetivos nunca



Hazte un salpicón de marisco con esos cangrejos antes de que se te merienden ellos a ti.



Un tipejo con pinta de patibulario acecha a Bugs en la oscuridad.



Estos pajarracos marcianos son de lo más repelentes.

¡AJÁ! UN CONSEJO Para cambiar de misiones, pulsa Arriba – Abajo – Abajo – Izquierda – Derecha – Select – Arriba en el menú. Luego, durante el juego, pulsa Start + Select + botón A.





Martian Alert no es *otro* juego de plataformas de scroll lateral, sino una auténtica aventura de acción, con elementos de rol y puzzles.

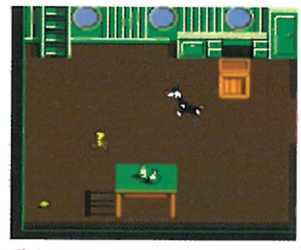


No es fácil hacerse con el gallo Claudio. Aprovecha para sacudirlo ahora que duerme. O consíguelo apostando en el Ciber Café.

ALERT



El dire tiene una piscinita como ésta en su despacho. En lugar de trabajar, se pasa el día jugando con su patito de goma.



Cuando no los ve nadie, Silvestre y Piolín se hacen carantoñas.

jugar sin tener que apostar, también puedes hacerlo.

Estamos seguros de que, en cuanto pruebes *Martian Alert*, te darás cuenta de que es un juegazo que no debes dejar escapar.

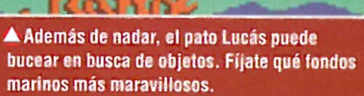


Porky. ¡Qué personaje tan tierno! Cada vez que lo vemos, nos entran ganas de comernos un cochinillo en Cándido.

SI QUIERES COMPLETAR TU GALERÍA DE PERSONAJES WARNER, NECESITARÁS INTERCAMBIARLOS CON TUS AMIGOS MEDIANTE ENLACE O INFRARROJOS.

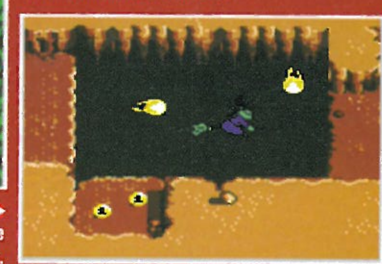
MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

Cada uno de los 14 personajes jugables de Martian Alert cuenta con habilidades exclusiv[...] que te servirán para resolver puzzles y salir airoso de las situaciones más peliagudas. He aquí algunos ejemplos...



Bugs Bunny salta y sólo él puede meterse en las madrigueras, las cuales contienen preciosos ítems y sirven para acceder a otras zonas.





Además de nadar, el pato Lucás puede bucear en busca de objetos. Fíjate qué fondos marinos más maravillosos.



Elmer puede pasar junto a otros cazadores sin ser descubierto. Y su rifle es de lo más socorrido.

Speedy González, el ratón más rápido del Oeste. Su velocidad te sacará de más de un apuro.



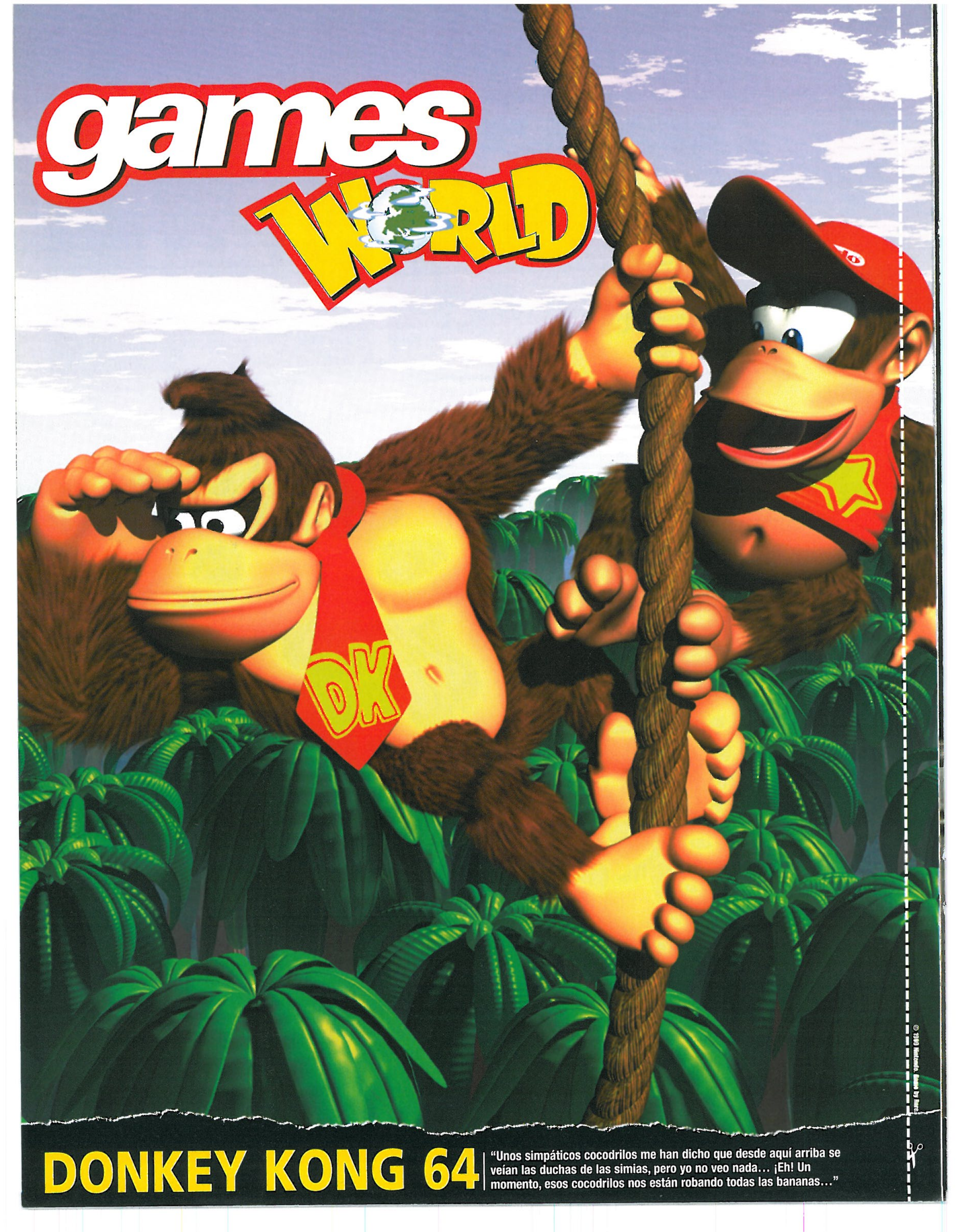
Montada en su escoba, la Bruja Hazel supera los abismos más insondables sin que se le despeine una verruga.

UNA AVENTURA MARAVILLOSA LLENA DE SORPRESAS Y PERSONAJES INOLVIDABLES. COMPÁRTELA CON TUS AMIGOS.

Apartado	Comentario
GRÁFICOS	Una fiesta de color. Personajes fabulosos, aunque la cámara no siempre facilita su control.
SONIDO	Efectos muy convincentes y temas musicales distintos para cada escenario.
RENDIMIENTO	Minijuegos en tiempo real, intercambio de personajes: una filigrana técnica.
JUGABILIDAD	Muy rica gracias a la variedad de habilidades desplegadas.
DIFICULTAD	No es especialmente complicado. Los minijuegos hasta resultan rudimentarios.
DURABILIDAD	Con tantos personajes por coleccionar, tiene cuerda para rato.

PUNTUACIÓN 92%

¡AJÁ! UN CONSEJO No compres los sobres sorpresa: casi siempre están vacíos o contienen cosas que puedes comprar más baratas.

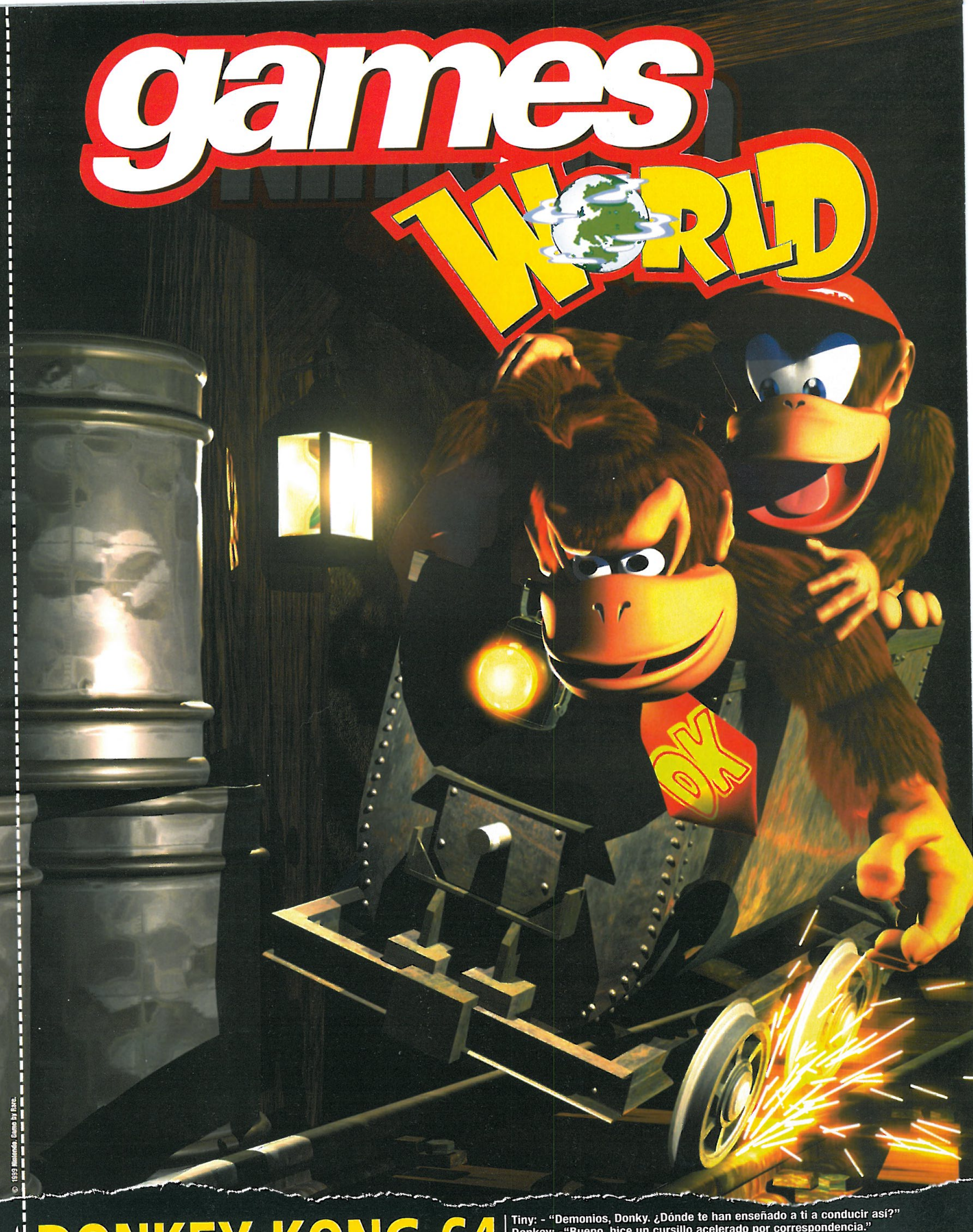

games
WORLD
DONKEY KONG 64
“Unos simpáticos cocodrilos me han dicho que desde aquí arriba se veían las duchas de las simias, pero yo no veo nada... ¡Eh! Un momento, esos cocodrilos nos están robando todas las bananas...”


games
WORLD
© 1999 Nintendo. Game by Rare.


games
WORLD


games WORLD
OK


WORLD
DK
© 1999 Nintendo. Game by Rare.
DONKEY KONG 64
"¿Perezoso? ¿Qué no sirvo para nada? ¿Quién, yo? Así que el profesor Mr. Cranky ha dicho todo eso de mí en el libro de instrucciones, ¿eh? Pues se equivoca. Yo puedo hacer muchas cosas: comer, dormir... Eh... Bueno, pero son dos cosas muy importantes."



DONKEY KONG 64

Tiny: - "Demonios, Donky. ¿Dónde te han enseñado a ti a conducir así?"
Donkey: -"Bueno, hice un cursillo acelerado por correspondencia."
Tiny: -"¿Y lo terminaste?" Donkey: -"Sí, pero me suspendieron por torpe."
Tiny: -"Menuda la hemos hecho..."

SISTEMA N64			
DE	ACTIVISION	PRECIO	11.490 ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA DE CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✗



DE CAMPAMEN

Los exploradores suelen dejar el campamento sin vigilancia. Terk, el primate de Tarzan, y sus amigos han decidido adentrarse e investigar..



DISNEY'S TAR

Un grito lejano anuncia la llegada de un tipo extraño que siempre se anda por las ramas y se alimenta de plátanos...

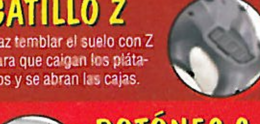
CONTROLES

Al igual que su protagonista, estos controles son tan puros como la primavera.



BOTÓN A
Este botón sirve para saltar. Tarzan se pone a dar brincos en cuanto lo pulsas.

BOTÓN B
Recoge fruta y, a continuación, lánzasela a los enemigos. L + R cambia tu munición.



GATILLO Z
Haz temblar el suelo con Z para que caigan los plátanos y se abran las cajas.



BOTÓNES C
Controlan las armas: te permiten golpear a los enemigos y ejecutar lanzamientos bajos.

Alguna vez has tenido que vértelas con un rinoceronte? ¿Un tucán te ha amenazado con su pico multicolor? ¿Entiendes el lenguaje de los chimpancés? Será mejor que te encasquetes el gorro de explorador, porque *Disney's Tarzan* viene dispuesto a llenar tu salón de animales salvajes. No te dará tiempo ni a proferir el célebre grito del hombre mono.



Podemos asegurar, sin temor a equivocarnos, que *Disney's Tarzan* recrea a la perfección la película de la factoría americana. Además de contar con todas las estrellas de la peli (Tantor, Jane, Clayton, Kala), la estructura del juego sigue fielmente el argumento del film animado. Al principio, Tarzan es un mocoso y, poco a poco, va evolucionando hasta convertirse en el agarralianas adulto que todos conocemos.

¡LA SELVA ES MÍA!

Sin embargo, antes de convertirte en un adolescente, debes resolver el terrible problema de la supervivencia. Para completar cada nivel, Tarzan debe correr, saltar y pasearse en liana por toda la selva esquivando monos, jabalís, águilas y rinocerontes.

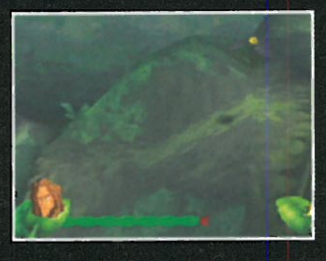
Esta tarea puede resultar harto trabajosa, ya que, si bien el juego es básicamente en 2D, se ramifica por diversas rutas preestablecidas que se adentran o se acercan a la pantalla, por lo que no puedes ver a los enemigos o los abismos que te esperan más adelante.



¡ACCIÓN REPETITIVA!

Por lo que se refiere a la jugabilidad, en un principio no cuesta nada pillarle el truco, pero en los últimos tramos deberás demostrar unos reflejos rápidos como el rayo, ya que puede que te veas obligado a saltar de liana en liana, agacharte para no estamparte con una rama y





¡ERES UN FENÓMENO!

No todos en la selva son tan antipáticos como los malhumorados rinocerontes, los agresivos cocodrilos o los engreídos leopardos...



▲ Salta sobre el lomo de Tantor para recoger los ítems.



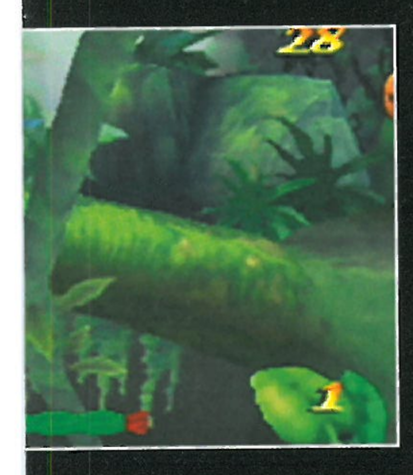
▲ Salta sobre un hipopótamo para alcanzar las cornisas.

¡AJÁ! UN CONSEJO — Atento a los cambios de cámara. Con la confusión, puede que te des de narices con un animal enfadado.

▲ Pulsa Z cuando estés sobre una caja para que Terk pueda abrirla. No me extraña, con esas manazas...

◀ Ese mono rechoncho se está burlando de la bandera. Para finalizar el nivel, debes trepar a lo alto del poste.

ZAN



deshacerte de unos babuinos con sombrilla al mismo tiempo.

Al principio es bastante variado, pero al cabo de un rato la jugabilidad se vuelve algo repetitiva (por ejemplo, en un nivel debes luchar con el leopardo Sabor tres veces). *Tarzan* destaca por las animaciones y los personajes, pero tan sólo los fans incondicionales de la película se lo pasarán pipa con este juego.

TARZANITO...

Al principio, Tarzán no es más que un mocoso. Debes comer muchas bananas para convertirte en el machote adulto. ¡Ungawa!



▲ Los monos se lo pasan pipa, pero si te tocan te quitarán parte de la energía.



▲ A Tarzán le gustan más las lianas que a un niño los caramelos.



▲ Si ves la sombrilla de Jane es que has llegado al final de un nivel.

DISNEY'S TARZAN RECREA A LA PERFECCIÓN LOS MAGNÍFICOS ESCENARIOS DE LA PELÍCULA DE LA FACTORÍA AMERICANA.

¡YO TARZAN, TÚ BABUINO!

Los tópicos sobre los animales subsisten: los perros son leales, los elefantes tienen muy buena memoria y los babuinos suelen atacar en grupo...



▲ No es para el sol. Jane utiliza la sombrilla para repeler a los babuinos.

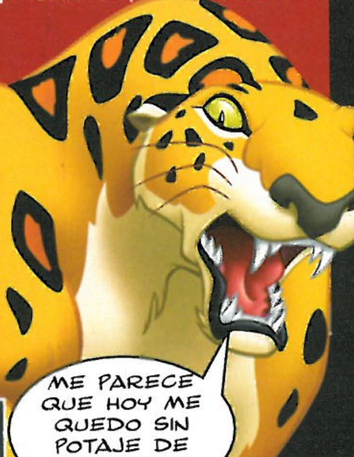
◀ ¡Al rescate! Tarzan se pone a los pies de su amada Jane en menos que canta un gallo.



▲ El surf selvático es un deporte peligroso, sobre todo con una chica en brazos.



▲ Procura que a Jane no le pase nada durante sus paseos matutinos.



¡LINDO GATITO!

El leopardo Sabor está triste: alguien le ha robado su juguete favorito y ha decidido entretenerse con las jugosas extremidades del pobre Tarzan.

▶ Tendrás que luchar contra Sabor dos veces más, pero primero, acaba con el rinoceronte.

▲ Cuando un leopardo se ponga pesado, atízale en el trasero con tu lanza.





▲ Los autobuses de la selva nunca son puntuales. Por eso, Tarzan prefiere las lianas.



▲ Recoge 100 items y Tarzan conseguirá hacerse con una vida extra.

SI PRESCINDIMOS DE LOS ESTUPENDOS GRÁFICOS, NOS ENCONTRAMOS CON UNA JUGABILIDAD MUY GRIS Y MONÓTONA...

GRÁFICOS Excelentes animaciones y escenarios preciosos, pero algunos enfoques de cámara son terribles.

SONIDO Los típicos ruidos y gritos que suelen oírse en la selva. Nada del otro mundo.

RENDIMIENTO Rápido e intuitivo. Lástima que no sea todo en 3D.

JUGABILIDAD Los enemigos que no se ven en pantalla y los abismos inesperados resultan frustrantes.

DIFICULTAD Variable: recoger items está chupado, pero las bajadas por troncos o las estampidas son una pasada.

DURABILIDAD Puedes acabarlo entero en un día. Conseguir 100% en todos los niveles te costará algo más.

PUNTUACIÓN 65%

¡AJÁ! UN CONSEJO Ten cuidado con los pájaros que te sobrevuelan cuando saltes a los animales que corren. No pararán de picotearte.



DE	ACTIVISION	PRECIO	11.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓

¡MÍRAME!

A veces te pierdes algún movimiento, ya que debes ponerte de inmediato manos a la obra para ejecutar el siguiente. Pero para eso están las repeticiones. Si crees que has hecho algo que vale la pena, puedes guardarlo en el Memory Pak y contemplarlo más tarde. ¡Genial!


Puedes disfrutar de la repetición de los mejores movimientos.


No puedes cambiar los enfoques de cámara, pero son muy acertados.

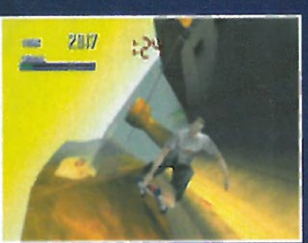

Las repeticiones son como una especie de videoclip acelerado.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING



¿Piruetas y adrenalina? En este juego, como para parar un tren.


Nos caemos. Agárrate a lo primero que encuentres.

Prueba este juego y, al poco rato, irrumpirás por la ventana del comedor, darás una voltereta con doble tirabuzón por encima del sofá, deslizarás tu tabla sobre la lavadora y saldrás a toda pastilla por la puerta.

En *Tony Hawk's Skateboarding* debes aprovechar los obstáculos de la vida diaria, tales como barandas, coches y mesas de picnic, para ejecutar las piruetas más inverosímiles. Busca un bordillo y desliza tu tabla sobre él; las balconadas te servirán para precipitarte hacia abajo, al tiempo que ejecutas los movimientos más alucinantes.

En el modo Carrera el tiempo es limitado, pero si te decides por Free Run, podrás deslizarte o vacilar a tu antojo. Sin embargo, el modo Carrera es mucho más adictivo, ya que te permite acceder a tramos nuevos a medida que avanzas.

¡CONTROLES COMPLICADOS!

La verdad es que cuesta un poco acostumbrarse a los controles. Para ejecutar cualquier pirueta tienes que echar mano de los botones C, mientras que la palanca de control, Z, A y B no sirven para nada. De hecho, la palanca es demasiado sensible (el D-pad va mucho mejor): con ella, colocarse en la posición adecuada para efectuar un buen aterrizaje resulta imposible.

¡PIRUETAS A SACO!

No obstante, debes tener paciencia, porque al final conseguirás ejecutar combos bestiales, al tiempo que revolverás las tripas de tus mayores cuando alucinen con la altura y la velocidad que alcanzas. Cabe destacar que los niveles de dificultad hacen honor a su nombre. Los desafíos más sencillos, para novatos, te dan la sensación de estar aprendiendo, mientras que los veteranos pueden decantarse por peleas más competidas en busca de puntuaciones mucho más altas. Si a todo esto le añadimos un modo para dos jugadores, *Tony Hawk* podría hacer realidad los sueños de más de uno



¡GUERRA DE COLORES!

El modo Graffitti es nuestra opción para dos jugadores favorita. Se trata de pintar de tu color ciertas partes del escenario desde las que ejecutas piruetas. Si tu rival consigue un movimiento mejor, te birlará esa parte. El que consiga más partes de escenario gana.

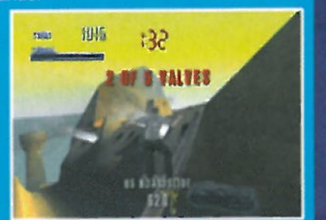

Creo que el jugador dos se la va a pegar. ¡Así no vas a conseguir nada!

¿TE ATREVES CON UN DESAFÍO?

Genial. El cumplimiento de casi todas las tareas de un nivel, como recoger las letras S-K-A-T-E o machacar ciertos objetos, se premia con cintas de vídeo, imprescindibles para acceder a nuevos tramos del juego. Sin embargo, los desafíos de competición, se basan en un sistema de medallas de oro, plata y bronce. Si quieres el oro, deberás alcanzar cotas de perfección casi, casi sobrehumanas.


Tony se ha acomodado en la tercera posición. Sólo conseguirá el bronce.

Como puedes ver, en este nivel debes completar cinco desafíos.


Uno de los desafíos consiste en abrir válvulas. No nos preguntes por qué.

CONTROLES

De ti depende que Tony acabe como un campeón o en el hospital.



C-ABAJO
Sirve para saltar, así que lo tendrás pulsado casi todo el tiempo.



C-ARRIBA
¿Te gusta deslizarte por las barandas? Entonces éste es tu botón.



RyL
Te permite girar en el aire. Parece impresionante, pero al final produce mareos...

¡AJÁ! UN CONSEJO Si te bajas de una baranda ejecutando el más mínimo movimiento, conseguirás montones de puntos. ¡Pruébalo!



PIRUETAS A GO-GO

Salir airoso de una rampa está muy bien, pero lo que te proporcionará puntos a mansalva son las piruetas. Ya se trate de patadas en el aire o saltos mortales, encogimientos o acelerones, lo que cuenta es ejecutar tantos giros y volteretas como sea posible. Conseguirás aún más puntos si la pirueta es a la salida tras deslizar o al saltar de una rampa a otra.


Aterriza bien para conseguir puntos.


Gira en el aire y suma puntos.


Tres piruetas en una. ¡Impresionante!


No pases de largo esa baranda.


Salta por encima de los coches.


En la "pipe", tu marcador sube.


Cambia de rampa y acumula puntos.


Así llegarás a las cintas escondidas.

Las pistas están llenas de zonas para dar grandes saltos.

SALTOS Y RETOS A MANSALVA. ESTE JUEGO ES MÁS ALUCINANTE QUE SER ABDUCIDO POR EXTRATERRESTRES.

GRÁFICOS Los primeros circuitos resultan poco nítidos, pero la animación es fantástica.

SONIDO Buenos efectos de sonido y tonadas de primera de la mano de Dead Kennedys, Primus y Goldfinger.

RENDIMIENTO Para gozar a tope, espera a los últimos circuitos, modos y replays.

JUGABILIDAD Al principio resulta súper complicado, pero al final te engancharás.

DIFICULTAD Hay desafíos por todas partes y debes ejecutar piruetas a cada paso.

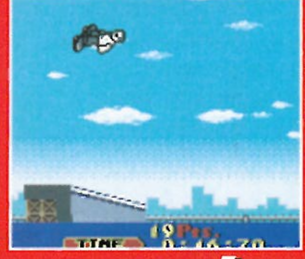
DURABILIDAD En el modo para un jugador, tienes juego para rato.


PUNTUACIÓN 93%

GAME BOY COLOR	DE: ACTIVISION	PRECIO: 6.990	DISPONIBLE: SÍ	JUGADORES: 1-2

TONY HAWK'S SKATEBOARDING









TONY'S TAMBIÉN EN GBC

¡Lástima! ¡Los mejores movimientos deben haberse quedado en el camino!

Hay pocos títulos para GBC que consigan igualar a sus homólogos de N64 y, por desgracia, *Tony Hawk's* no es la excepción que confirma la regla.

Hay tres modos de juego: Halfpipe, Torneo y Vs CPU (o contra un amigo mediante el cable de enlace). El enfoque del modo Halfpipe es lateral, mientras que los otros dos son desde arriba.

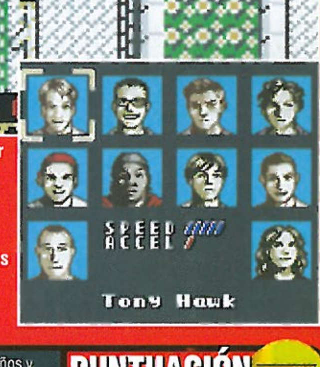
Hay montones de movimientos, pero la animación es terrible, por lo que rara vez conseguirás distinguirlos. Además, en el modo Halfpipe no se persigue objetivo alguno, por lo que resulta algo insulso. Las carreras callejeras de los modos Torneo o VS Mode son algo más entretenidas, pero tampoco nada del otro mundo. Nos quedamos con el grande.



RANKING

1	Andrew Reynolds Total	77 Pts.
2	Geoff Rowley Total	48 Pts.
3	Bob Burnquist Total	35 Pts.
4	Tony Hawk Total	18 Pts.

Los gráficos y modos no son mucho mejor que este ranking.



No consigue captar toda la emoción del skating.

Hay muchos *skaters*, pero pocas diferencias entre ellos.

GRÁFICOS Personajes pequeños y circuitos aburridos.

JUGABILIDAD ¿Emoción? No en este juego.

DURABILIDAD El modo Torneo es muy corto.


PUNTUACIÓN 58%


¡AJÁ! UN CONSEJO Cuando te caigas en una "halfpipe", pulsa Arriba y C-arriba en el borde. Conseguirás más velocidad en la salida.

SISTEMA	DE	VIRGIN	PRECIO	N/D
GBC	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

INTERNATIONAL KARATE 2000

Tortazos de primera para la consola más veterana del mercado. ¡Prepálate pala peleal!

No es de extrañar que los fans de la GB estén un tanto desencantados con el género de los *beat 'em up*. Hasta la fecha, el único título medio decente de lucha que se ha visto en la portátil de Nintendo es *Street Fighter Alpha*.

Pero ahora llega la reválida. De hecho, la saga de *International Karate* ya tiene sus añitos, pero la última versión funciona de maravilla y es una auténtica gozada. A diferencia de casi todos los juegos de lucha, *IK 2000* no cuenta con movimientos especiales, medidores de combo, súper barras ni nada por el estilo. Para ejecutar cualquier movimiento, lo único que debes hacer es pulsar A o B junto con cualquier dirección en el D-pad. Más fácil, imposible.

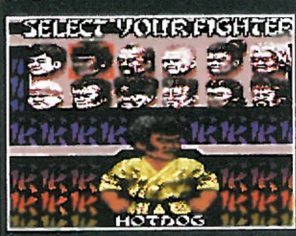
¡ES RÁPIDO!

Se trata de kárate puro y duro, y no de ese festival de bolas de fuego y otras mandangas que Ryu y compañía no dejan de lanzarse, por lo que el título se rige por un estricto sistema de puntos. Un derribo claro vale un punto, y una buena brecha vale medio punto; el primer luchador que consigue tres puntos es el ganador. ¡Rápido y brutal!

Si bien la jugabilidad de *IK 2000* debe de parecer un insulto a los incondicionales de *Wrestlemania*, no cabe duda de que nos encontramos ante un trabajo imponente para la portátil de Nintendo. No te lo pierdas, ya que no encontrarás un *beat 'em up* mejor en el mercado.

¡BRUCE LEE-TAL!

Puedes elegir entre 12 luchadores, pero en el fondo no se trata más que del mismo tipo con diferentes jetos. El mismo cuerpo, los mismo movimientos... Todo es igual, excepto un detalle: el camino que siguen a lo largo del juego es diferente.



Hotdog nos recuerda los secundarios de las pelis de Bruce Lee.



Aquí tenemos a Fidel y su barba. Es un tipo duro.


El karateka inglés se dedica a repartir sopapos delante del Parlamento.

En este juego debes pensar con rapidez. Un movimiento erróneo te dejará indefenso ante el contrario.

Cuando Harry ganó a Larry..., por dos a uno.



DAR CERA, PULIR CERA...

Para mejorar tus reflejos entre ronda y ronda, dispones de dos minijuegos adicionales. En el primero debes valerte de un escudo para desviar una pelotas rebotantes y en el segundo debes patear unas bombas fuera de la pantalla antes de que exploten. ¡Son súper adictivos!



Lee ya es mayorcito para ponerse a jugar con pelotitas de playa. ¡Son como niños!



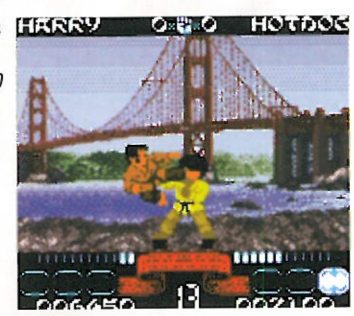
Si una sola bomba o pelota te toca...



...te puede pasar esto. ¡Qué horrible!



Hotdog y su espectacular peinado a lo afro se han anotado los tres puntos del combate.

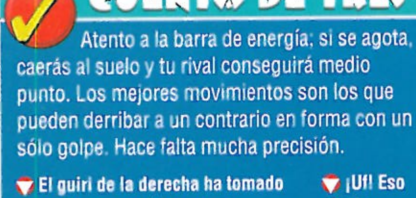






CUENTA DE TRES

Atento a la barra de energía; si se agota, caerás al suelo y tu rival conseguirá medio punto. Los mejores movimientos son los que pueden derribar a un contrario en forma con un sólo golpe. Hace falta mucha precisión.


El guiri de la derecha ha tomado demasiado sol esta semana.


¡Uf! Eso duele.





Una patada en el aire lo ha noqueado. Esto se merece un punto.

MATERIAL DEL BUENO. UN JUEGO DE LUCHA QUE NO UTILIZA MOVIMIENTOS COMPLEJOS PERO QUE EXIGE GRANDES DOSIS DE DESTREZA.

GRÁFICOS Personajes cañeros, animación fluida y fondos decentes. ¡No está nada mal!

SONIDO Melodías típicas de peli china de bajo presupuesto. Como siempre, los efectos no son espectaculares.

RENDIMIENTO Es muy rápido, y responde a tus órdenes al instante.

JUGABILIDAD Más sencilla que la de títulos como *Street Fighter Alpha*, pero resulta enormemente adictivo.

DIFICULTAD Al principio es sencillo, pero al poco la cosa se complica. Es un desafío de tomo y lomo.

DURABILIDAD Puede que no sea una pasada, pero los minijuegos suponen una alternativa divertida.

PUNTUACIÓN 85%



¡AJÁ! UN CONSEJO Conecta un codazo contra la cara de tu rival y quedará a tu merced para propinarle otro contra el cuerpo o un barrido.

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

BARÇA TOTAL 2000

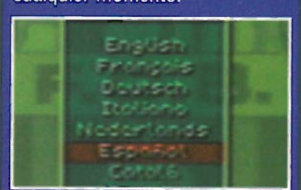
BARÇA TOTAL 2000

¡La plantilla blaugrana al completo en tu Game Boy!



¡MANTENTE INFORMADO!

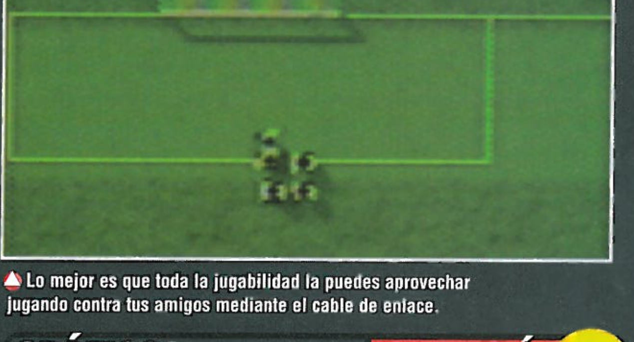
Como si de un comentarista radiofónico se tratara, si pulsas Select puedes consultar las estadísticas de un partido en cualquier momento.



Si estás harto de criticar a Van Gaal, decide tú mismo cómo colocar a los jugadores en el terreno de juego. Y, después, haz que ganen todos los títulos posibles.

La perspectiva de juego de *Barça Total 2000* es desde arriba, al estilo de los antiguos juegos de fútbol, para lograr el control más realista posible sobre todo lo que pasa en el campo. El resultado es el mejor simulador portátil de fútbol de todos los tiempos. Tal vez su único problema sea el nombre, pero si eres del Real Madrid, recuerda que también puedes jugar contra el Barça y contra todos los equipos europeos.





▲ Lo mejor es que toda la jugabilidad la puedes aprovechar jugando contra tus amigos mediante el cable de enlace.

GRÁFICOS: Vista de pájaro muy práctica.
JUGABILIDAD: Tanta emoción como el real.
DURABILIDAD: Más que un mundial.

PUNTUACIÓN 91%

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

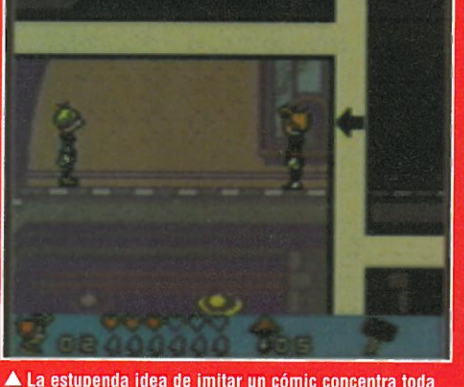
SPIROU

SPIROU

Es como un cómic a martillazos.

Qué tiene que ver un robot que hace fotos con una muchacha secuestrada una estación de tren? Entra y averígualo.

Spirou es una historia llena de misterio, con un personaje ágil e inquieto y equipado con un martillo inmenso, dispuesto a resolverlo. El juego está diseñado como un cómic, de modo que la acción se desarrolla dentro de viñetas separadas que debes recorrer mientras evitas enemigos tan extraños como robots, agresivas cocinas de carbón y algo parecido a una avispa. El personaje está bastante bien, aunque tienes que practicar antes para saber controlarlo bien; de todos modos, no hay un exceso de jugabilidad.



▲ La estupenda idea de imitar un cómic concentra toda la originalidad de Spyrou.

MISTERIO Y MARTILLO

El misterio de la historia se complica en todo momento. Si la cosa se pone fea, dedícate a repartir martillazos a todo lo que se mueve.



◄ Cuando te hagas con el martillo podrás aplastar estufas de carbón a tu antojo.

GRÁFICOS: Algo faltos de color.
JUGABILIDAD: Variado, pero simple.
DURABILIDAD: La de un buen cómic.

PUNTUACIÓN 87%

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: JUNIO | JUGADORES: 1

TOONSYLVANIA

TOONSYLVANIA

¡Sácale partido a tu joroba!



Eres Igor, un jorobado de ojos desorbitados por la curiosidad que no sabes si ríe porque le gustas o porque está pensando en hacer alguna travesura.

La acción empieza cuando haces pedazos a otro sirviente mediante un experimento y tienes que recoger los trozos de su cuerpo. Para rehacer a tu colega necesitas recorrer medio mundo en busca de cráneos y pócimas burbujeantes, mientras sacas del camino arañas inmensas y ratas peludas. No creas que lo tendrás fácil, pues Igor es gordo y lento; pero puedes estar seguro de que será muy divertido, pues este torpe héroe termina haciéndose querer.



▲ Las plantas que crecen en el jardín del Dr. Vic no son nada saludables.

EL MUNDO ESTÁ LOCO



Hay redes de tubería, enredaderas, montañas en el aire, interruptores, plataformas y todo lo necesario para que te pierdas explorando un mundo irreal.



► Lo primero que necesitas es encontrar los interruptores.

GRÁFICOS: Tienen mucho estilo.
JUGABILIDAD: Demasiada para un jorobado
DURABILIDAD: Un fin de semana largo



PUNTUACIÓN 85%

¡AJÁ! UN CONSEJO

Barça Total: Si un jugador contrario se escapa por la banda, no lo persigas siempre con un mismo jugador. Cambia al que esté más próximo al balón.

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

TONIC TROUBLE

TONIC TROUBLE

La rebelión de las verduras.

Perder las llaves no es nada agradable, sobre todo si luego te toca buscarlas entre patos mutantes o en plataformas que se tambalean sobre lagunas de lava.



Tonic Trouble tiene todo lo que puedes esperar de un plataformas para GB pero pocas sorpresas. Los personajes están muy bien animados, pero a los niveles les falta detalle y la mayor parte del tiempo te la pasas enfrentándote a enemigos solitarios y extrañas plataformas móviles.

CON CHISPA

Por otra parte, los controles no son los más adecuados. Los saltos se vuelven torpes y con un personaje tan alto como Ed intentando sortear obstáculos, la cosa se complica aún más.

Pero, ¡ojo! *Tonic Trouble* no está nada mal. Lo que le falta a es un poquito de chispa, algo que le haga resaltar de entre el amplio abanico de buenos plataformas que hay para GB.

▲ Aunque divertido, *Tonic Trouble* no traspasa los límites de un plataformas clásico.

GRÁFICOS Muy coloridos, pero no muy trabajados.

JUGABILIDAD Básica. Es un plataformas clásico.

DURABILIDAD Seis niveles que te costará superar.

PUNTUACIÓN 72%

GAME BOY COLOR | DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

GAME & WATCH GALLERY

GAME & WATCH GALLERY 3

¡Un pedacito de la historia de Nintendo!

Mario? ¿Toad? ¿Yoshi? ¡Guau! Aquí están todos los ingredientes. Nintendo te ha servido en *G&WG3* un buen pedazo del pastel.

Este cartuchito tan modesto está repleto de sorpresas de calidad, tal y como Nintendo nos tiene acostumbrados.



En él encontrarás cinco antiguos juegos presentados con su aspecto retro, pero son las versiones pulidas para GBC de los juegos, con sus gráficos tan llenos de vida y su jugabilidad de la vieja escuela, lo que convierte a este cartucho en algo genial. Aquí los tienes.

¡TANTO QUE VER!

La idea es que vayas recogiendo estrellas de cada juego para ir abriendo nuevos elementos del cartucho. Hay un museo de juegos

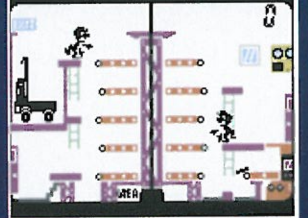


G&W que se remontan a los primeros tiempos de la gran N, con un test de sonido y algunos juegos extras, además de un buen modo de enlace. Los juegos son muy divertidos, pero al cabo de un rato empiezas a aburrirte. Aun así, éste es el mejor *Game & Watch Gallery* que hay. El clásico de los clásicos Nintendo.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Es difícil creer que sean imágenes del mismo juego, pero lo son. Compara el original de hace 20 años con su versión del 2000.





GRÁFICOS Bien hechos y a todo color, excepto en el modo Classic.

JUGABILIDAD Hay variedad suficiente para entretenerte meses.

DURABILIDAD No es la de *Zelda*, pero es muy divertido.

PUNTUACIÓN 83%

GAME BOY COLOR | DE: 3DO/VIRGIN | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

ARMY MEN

ARMY MEN

¡Los soldados de juguete más divertidos!

Eres el jefe de una banda de soldados de plástico en miniatura. Tu misión: llevar a la victoria a la armada Green ante los malvados Tans.

Empiezas armado con un rifle pero, a medida que avances en el juego, recogerás otras armas más grandes y potentes.



Tardarás un poco en adaptarte a los controles e, incluso cuando lo logres, seguirá pareciendo complicado. Además, los gráficos y los colores dejan mucho que desear, lo que hace que no sea posible descubrir si te hayas ante un enemigo o un decorado hasta que es demasiado tarde.





▲ Los colores del fondo se confunden con tus personajes.

ENTRENA



También se incluye un nivel de entrenamiento para que te familiarices con los elementos básicos y pruebes el arsenal disponible. ¡Señor, sí, señor!

GRÁFICOS Los soldados están muy bien animados.

JUGABILIDAD Demasiado complicado para enganchar.

DURABILIDAD Su estructura le da un aire fresco cada vez.

PUNTUACIÓN 62%



G&WG3: Consigue más de 1000 puntos en un juego en su versión actual para abrir el modo de máxima dificultad.

SUSCRÍBETE A games WORLD

CON 

Y PODRÁS CONSEGUIR UNO DE LOS 8 CARTUCHOS QUE SORTEAMOS. HAZTE CON LOS HÉROES DE BOLSILLO DE UBI SOFT.

3 CARTUCHOS DE TONIC TROUBLE

3 CARTUCHOS DE LA MÁSCARA DEL ZORRO

2 CARTUCHOS DE RAYMAN







GAME BOY COLOR

GANADORES de SOUTH PARK RALLY

- Alberto Ponidura Pérez, Santander
- Blas Andrés García, Castellón
- Pablo Olmeda Casado, Madrid

Sorteo 19 Julio de 2000

Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago..............................

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.º: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

TONKA RACEWAY

TONKA RACEWAY

¡Ojo por dónde conduces con tu 4x4!

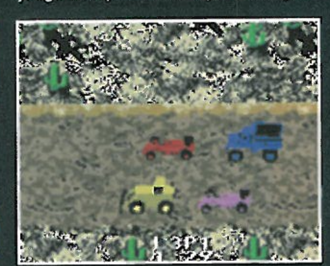
Los Tonka, esos camiones de colores tan vistosos y neumáticos enormes son toda una pasada, así que vale la pena gastarse un dinerito sólo por la emoción de competir con estas miniaturas sobre pistas llenas de barro... ¿O no?

¡Quieto parao! Porque este juego no aporta nada que otros juegos no aportasen –y mejor– en otro tiempo.

¡Vale, vale! Sí que podrás conducir montones de distintos minivehículos... ¡pero también podías hacerlo en *Micromachines*!

Y lo que es más, los controles son monótonos, los efectos cuando se producen colisiones son muy flojos y los circuitos son sosos y repetitivos. ¡Qué pena!





La única diferencia entre los circuitos parece ser el color...

FALLOS Y FALLOS

Cuando chocas, los gráficos dejan de responder. Muy mal.



Los choques son siempre igual. ¡Qué poca originalidad!

GRÁFICOS Al primer roce, los coches parpadean...

JUGABILIDAD Es como *Micromachines* pero sin duende.

DURABILIDAD No te atrapará por mucho tiempo.

PUNTUACIÓN 53%

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

F1 WORLD GRAND PRIX 2

FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX 2

¿Te apetece una vuelta?

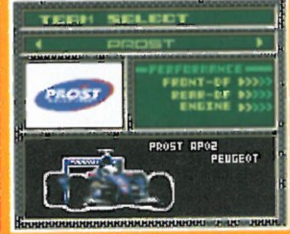
Si has jugado a *F1WGP* en la GBC, *F1WGP2* te encantará, ya que se parece bastante al original. En él verás los caretos sonrientes de los mejores pilotos del mundo y el juego contiene más opciones que su predecesor para trucar tu coche.

¡Qué lástima que en el momento en que te montas en el coche y sales a la pista se convierta en un juego de carreras GBC más! Gráficos simplones, manejo monótono y coches que parece que nunca *tiran*. En fin...



CONSIGUE LA GLORIA

Pilotar un coche de F1 es algo más que darle al pedal, ya sabes... hay muchas cosas más de las que ocuparse.





Experimenta con tu coche. ¡Puedes añadirle cientos de cosas!

Sólo te sirve el primer puesto, así que acelera.

Las carreras no son muy emocionantes. ¡Qué pena!

GRÁFICOS Muy normalitos. Nada del otro mundo.

JUGABILIDAD Es genial... hasta que sales a la pista.

DURABILIDAD No es tan diferente del primer juego...

PUNTUACIÓN 65%

GAME BOY COLOR | DE: KONAMI | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

GB COLLECTION VOL. 2

GB COLLECTION VOL. 2

¡Uau! ¡Otro cartucho de grandes éxitos Konami!

De entre todos los componentes de este cóctel, *Parodius* ya es, de por sí, una buena razón para que compres el segundo cartucho recopilatorio de Konami.

Se trata de un *shooter* disparatado de los años 80 que ofrece montones de reforzadores, explosiones y muchas naves entre las que escoger. ¡Ah! Y lo más demencial de todo son los malos, de lo más estrafalario.

Block Game también está muy bien. Es una especie de puzzle pseudo-*Tetris* que te mantendrá entretenido un ratito. *Track & Field* resulta entretenido hasta que tus dedos o los botones de tu GB se gastan de tanta caña que les das. El último juego del cartucho es *Frogger*, el más flojillo de todos, aunque eso no quita que se trate de una buena colección de viejos éxitos dorados.



Block Game no es tan divertido como Tetris, pero está bien.



¡Oh, no! Esperábamos no volver a verle... *Frogger* nos salió rana.

CONSIGUE LA GLORIA

De los cuatro juegos, estos dos, son con toda probabilidad los que te engancharán. Se trata de *Track and Field* y *Parodius*. Geniales.





GRÁFICOS Algo antiguos, pero acertados.

JUGABILIDAD Tus dedos pedirán un descanso.

DURABILIDAD Está repleto de entretenimiento.

PUNTUACIÓN 70%

¡AJÁ! UN CONSEJO **Block Game:** Haz las piezas lo más grandes que puedas antes de deshacerte de ellas para conseguir una recompensa extra.

ESTE MES, REPORTAJE ESPECIAL games WORLD

ENTREVISTA

BIT MANAGERS

¡ENTREVISTAMOS A LOS CREADORES DE TUS SUEÑOS!

¿Qué quieres ser de mayor? ¿Domador de percebes? Lee nuestra charla con los desarrolladores de *Ronaldo V-Football* y la serie *Turok* para GBC si quieres descubrir una profesión realmente apasionante: ¡creador de juegos!

Qué tienen en común tu mochila y la de un ninja biónico? No estamos seguros de que la tuya contenga un cañón de plasma y un afilado juego de surikens, pero apostaríamos un bocata de calamares a que ambas guardan una Game Boy y un cartucho de Bit Managers. Al fin y al cabo, no pueden haber muchas compañías de desarrollo que hayan producido tantos y tan buenos juegos para la pequeña consola de Nintendo. Radicados en Santa Coloma (Barcelona), estos maestros de las emociones portátiles tienen en su haber *Ronaldo V-Football, Turok 2, Silvestre y Piolín, Turok Rage Wars* o *Los Pitufos*, por citar sólo algunos de sus éxitos. ¿Que los tienes todos, dices? ¡Venga ese pringoso bocata de calamares!

Bit Managers inició su andadura en el 1988 con *Time Out* y *Starlife* para Sinclair Spectrum, el legendario ordenador personal de 8 bits con teclas de caucho que consagró los videojuegos como entretenimiento de masas en los años 80. Si bien sólo se editaron en España, ambos títulos supusieron el debut profesional de los cuatro fundadores de Bit Managers, hasta entonces programadores y diseñadores amateurs. Después encadenaron el desarrollo de *Hostages, Norte y Sur, Light Corridor* y *Mystical* para Infogrames, quien, satisfecha por los resultados, les abrió las puertas en 1991 de la fabulosa Game Boy.

A lo largo de su trayectoria, los chicos de Bit Managers han creado juegos para multitud de plataformas: Amstrad, NES (*Los Pitufos, Asterix*), Master System (*Los Pitufos*), Game Gear (*Los Pitufos, Spirou, Tintín*), SNES (*Obelix*) y *-vade retro,* satanás- PlayStation. Con todo, profesan un cariño especial hacia la Game Boy, como podrás constatar en la entrevista que nos concedieron tres veteranos de Bit Managers: Isidre Gilabert (Gerente), Rubén Gómez (Proyect Manager) y Alberto González (Compositor).

GW: ¿Qué os impulsó a convertiros en desarrolladores?

Isidro: Creo que todos empezamos gracias a la ilusión de crear, de poder hacer para los demás lo que otros habían hecho y nosotros habíamos disfrutado, que no es otra cosa que nuestra pasión, los videojuegos.

GW: ¿De qué juegos os sentís más orgullosos?

Isidro: El primer juego que desarrollamos bajo el nombre de Bit Managers fue *Los Pitufos*, y creo que lo llevaremos grabado siempre en el corazón (*snif*). Hasta ahora, cada nuevo juego que hemos hecho ha sido del que más orgullosos nos hemos sentido, y seguro que aún lo estaremos más del próximo.

GW: ¿Con qué plataforma os sentís más cómodos?



Aquí tienes a gran parte del equipo de Bit Managers. De izquierda a derecha, empezando por arriba: Antonio, Ricardo, Daniel, Nacho, Julio, Alberto, Isidro, Antonio, Sebastián, Alberto, Rubén, César, Micki, Jordi e Iván.



Los tres entrevistados muestran orgullosos algunos de sus juegos estrella.

Isidro: La Game Boy es la máquina que más satisfacciones nos ha dado, y por la que siempre sentiremos un cariño especial. Y la Game Boy Color ha sido una dignísima sucesora. Usa un Z80, como el Spectrum con el que casi todos aprendimos a programar, tiene un sistema de colores parecido a los atributos de nuestro entrañable Spectrum, y el chip de sonido no es muy distinto al del antedicho. Además, ha sido compañera de innumerables viajes y hasta de la mili de algún integrante de la empresa. Justo cuando salió al mercado, pusimos nuestro grano de arena desarrollando *Turok 2* y *Silvestre y Piolín*, los primeros títulos no desarrollados por Nintendo que se lanzaron.

GW: ¿Con qué proyecto os lo habéis pasado mejor o peor?
Isidro: *Ronaldo V-Football* se hizo con mucha ilusión, porque a todos nos gusta mucho el fútbol, ¡y hasta tuvimos que hablar con Ronaldo en persona!, pero también es el que más horas de esfuerzo nos exigió. Con todos los *Turok* hemos disfrutado mucho, pues Acclaim nos ha dejado hacer exactamente el juego que queríamos.

GW: ¿Cuántos sois en Bit Managers?
Rubén: Si contamos a toda la plantilla somos 25, de los que 9 trabajan sólo en proyectos de Game Boy. En el desarrollo de un juego participan un diseñador, dos programadores, dos grafistas y un músico. Aquí tenemos muy claro que la mayoría de las veces las cosas pueden estar bien hechas de varias formas, sólo se trata de una diferencia de criterio. Evidentemente en estos casos se hace lo que dice el jefe, pero es mejor que haya cierto "buen rollo", pues permite una unidad en el proyecto.

GW: ¿En qué juegos estáis trabajando?
Isidro: Ahora mismo estamos acabando *UEFA 2000*, para la Eurocopa, y *Turok 3*. Tenemos en desarrollo una sorpresa que va a ser muy sonada, pero de la que aún no podemos decir nada. Y cara al futuro, nuestros proyectos pasan por la Game Boy Advance, con la que próximamente empezaremos a trabajar.

GW: ¿Cuáles son vuestras fuentes de inspiración?
Isidro: Principalmente, el primer café de la mañana, la paella de los jueves, las bravas de Casa Pepe y algún que otro bailoteo en determinados garitos de la noche barcelonesa. También ayuda bastante jugar mucho, y pensar en qué les falta a los juegos que caen en nuestras manos, poniéndonos en el papel de un jugador común.

GW: ¿Qué juego os gustaría haber creado vosotros? ¿A cuáles jugáis últimamente?
Isidro: Creo que a todos nos habría gustado hacer un *Final Fantasy*, un *Zelda* o un *Mario*. Otros juegos que admiramos son *Contra*, *RC-Pro Am* y *Super Tennis*. Últimamente hemos jugado al *Mickey's Racing Adventure*, ¡pero sobre todo a nuestros juegos!

GW: ¿Qué juegos creéis que hace falta inventar?
Rubén: Es nuestro secreto mejor guardado.

GW: ¿Qué diferencias hay entre trabajar bajo licencia y desarrollar un proyecto propio?
Isidro: Normalmente, el productor que tiene la licencia nos transmite unas directrices básicas, a partir de las cuales nosotros diseñamos el juego. En realidad, nosotros diseñamos el juego por completo, ellos sólo nos dicen el título y lo que se puede y no se puede hacer. Y otras veces nosotros diseñamos el juego y lo vendemos al mejor postor. Indudablemente lo más interesante es hacer el juego desde cero, ya sea con licencia o sin ella. En las conversiones la creatividad es muy limitada. Preferimos hacer versiones, ya que te permite adaptar el juego según tu criterio.
Rubén: En las conversiones todo es difícil, pues hay que cortar, reducir, inventar, pero siempre manteniendo el alma del juego original. No se debe menospreciar el trabajo de meter 16 o 32 bits en 8, es más difícil de lo que parece.

GW: ¿ Se muestran receptivos los editores a las propuestas innovadoras?
Rubén: Hoy día es muy difícil innovar, cualquier atisbo de originalidad en cualquier faceta requiere un gran esfuerzo. Las tendencias cambian constantemente, pero actualmente están cosechando un gran éxito los juegos para varios jugadores, ya sea en red o internet.
Isidro: Seré claro y conciso... Acclaim nos deja plasmar toda nuestra creatividad en el juego. Infogrames no.

GW: ¿Os gustaría mantener la independencia o no descartáis trabajar en exclusiva para una gran compañía?
Rubén: De aquí a unos años queremos llegar a producir nuestros propios juegos sin necesidad de intermediarios, como hemos hecho hasta ahora.

GW: ¿Alguna vez habéis sufrido problemas de censura?
Isidro: Estuvimos a punto de sufrirla en *Asterix* de GB. En una fase había un pirata negro, y tenías que darle un puñetazo para acabar la fase, como al resto de enemigos del juego. A Nintendo no le hizo gracia, y hasta pidió que se cambiara, pero finalmente le enviamos la página del cómic donde aparecía el pirata y aceptaron ponerlo. Lo contrario habría sido traicionar el cómic por una injustificada sospecha de racismo...

GW: ¿Qué es lo más difícil a la hora de crear un juego? ¿Hay fórmulas infalibles del tipo "en las partes difíciles debe haber tantos bonus"?
Rubén: No. Después de mucho tiempo haciendo juegos se puede llegar a tener cierta intuición al respecto, pero hay tantos factores a tener en cuenta que siempre hay que hacer correcciones. La creación del diseño se hace antes de empezar nada, pero una vez hecho el diseño se comienza a trabajar en todas las facetas. Los gráficos se van añadiendo sobre la marcha para ver cómo quedan en la consola (la pantalla de la GB es un poco especial). En lo que se suele trabajar más es en el *tuning* final, ya que requiere el análisis de la jugabilidad y la curva de dificultad. Sin cuidar al máximo estos dos factores es difícil hacer un buen juego. Lo último que se añade es la música.



Rubén es el que coordina todo el trabajo de la sección que se dedica al desarrollo de videojuegos para Game Boy. También es el responsable del diseño de juegos como *Turok: Rage Wars* para GBC.

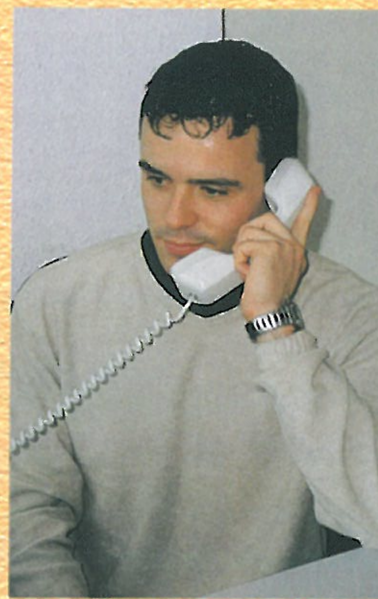
Los primeros juegos que salieron para Game Boy Color los hicimos nosotros: *Turok 2* y *Silvestre y Piolín*. Si alguien quiere cenar gratis que apueste con algún amigo si lo primero que se verá de Game Boy Advance será de Bit Managers o no...







Alberto se encarga de componer la música de los juegos. Según sus compañeros es el más loco de todos y realiza sus creaciones en una habitación separada del resto.



Isidro es el gerente y uno de los miembros fundadores de Bit Managers. Lo que más nos sorprendió de ellos es su filosofía de trabajo.

Ser un fanático de los videojuegos, tener conocimientos de diseño, programación, gráficos o música, además de un poco de suerte es lo que hace falta para convertirse en un desarrollador de videojuegos.

GW: Hablando de música, ¿componer para un videojuego o una película se parecen en algo?
Alberto: En cierto modo sí, aunque depende mucho del juego. Si el juego sigue un guión y contiene varias ambientaciones y situaciones diferentes, entonces la música hay que adaptarla a cada situación como si fuese una película. Por ejemplo, una canción para una fase de cuevas no suena igual en un juego de *Mickey Mouse* que en uno de *Asterix* o *Los Pitufos*. En otro tipo de juegos, como los de carreras, la ambientación no suele ser muy diferente de una fase a otra y entonces se componen varias canciones con un ritmo adecuado al estilo del juego.

GW: ¿Utilizas teclado u ordenador?
Alberto: Generalmente usamos nuestras propias utilidades para componer en ordenador, pero muchas veces para encontrar la inspiración necesaria hace falta tirarse unas cuantas horas tocando el piano o el instrumento que más nos apetezca hasta encontrar esas notas que serán la base de una buena canción.

GW: ¿Tienes predilección por algún compositor en concreto?
Alberto: Los músicos de Konami son para mí los mejores, pero tienen unos nombres tan... japoneses que no consigo recordar ninguno ahora mismo. También he sentido siempre una especial predilección por Tim Follin y Geoff Follin. Tienen un estilo muy propio que me encanta y que no se parece a nada de lo que hacen los demás.

GW: ¿Qué hace falta para convertirse en un desarrollador de videojuegos?
Rubén: Lo primero es ser un fanático de los videojuegos. Lo segundo, tener conocimientos de diseño, programación, gráficos o música. Lo tercero, un poco de suerte. Y el inglés. En según que casos es indispensable y, en general, siempre es una ayuda profesional. Por lo demás, no creo que sea necesario ningún tipo de titulación, aunque tampoco sobra. Jugar y aprender jugando es la mejor escuela que se me ocurre. Lo que sí está claro es que encontrar un empleo como desarrollador en nuestro país es más difícil que en otros países, ya que aquí hay menos compañías que en otros sitios. España está adquiriendo importancia en muchos campos, lo deseable es que en éste no nos quedemos atrás y recuperemos el terreno perdido. El mayor problema es el convencimiento general de que los videojuegos son algo de críos. Mucha gente no sabe cuánto dinero mueve este mercado.
Isidro: Entre gente más cualificada sí que notamos que nuestro trabajo se aprecia. No obstante, lo que más nos anima a superarnos día a día es el apoyo de los usuarios de nuestros juegos: ellos realmente aprecian y entienden nuestro trabajo.

GW: ¿Es muy duro el trabajo de un programador/diseñador?
Rubén: Es más duro de lo que la gente piensa. Hacer juegos no quiere decir pasarse el día jugando, lo que se hace es programar, dibujar, componer, etc. Son cosas difíciles de hacer y que requieren mucho tiempo.

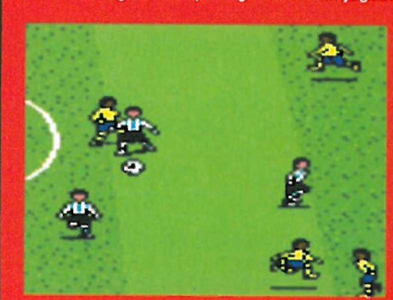
GW: ¿Qué puede hacer una persona que tenga un proyecto desarrollado y quiera darlo a conocer?
Rubén: Si el juego está sólo diseñado, lo mejor es enviar un resumen de no más de dos páginas a los desarrolladores que se crea necesario. La longitud del resumen es importante porque la persona que lo lea probablemente tenga muchos papeles sobre la mesa. Un documento muy largo tiene muchos puntos de terminar en la papelera. Si ya hay algo visible, lo recomendable es mandar un vídeo.

GW: Y para acabar, ¿cómo veis el duelo PS2/Xbox/Dolphin?
Isidro: Microsoft ha dado un gran golpe de efecto con la Xbox, que será mucho más fácil de programar que la PS2, y probablemente tenga más éxito en EE. UU. y Europa. Y esperamos ansiosos por saber de la nueva consola de Nintendo.



¡MENUDO REPERTORIO!

Estamos seguros de que alguna vez has jugado a alguno de los juegos que Bit Managers ha desarrollado. Si no te lo crees, compruébalo por ti mismo.



El último de los juegos desarrollado por BM para GBC que ha aparecido y uno de los mejores juegos de fútbol disponibles para tu portátil.



Las aventuras bajo licencia Warner del lindo gatito fue uno de los primeros juegos para GBC que salió al mercado.



Sin duda, uno de sus trabajos más personales es la estupenda versión del famoso cazadinosaurios de la N64 a la GBC, *Turok*.



Las pitufaventuras. Otro plataformas de la mano de Bit Managers.

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

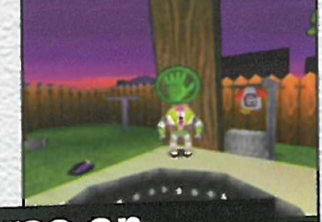
EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.









Cómo orientarse en...

TOY STORY 2



Has visto la película. Has comprado los juguetes. ¡Ahora sólo te falta leerte estos trucos y terminar el juego con gracia y estilo!



DERROTA AL ROBOT DE LA BUHARDILLA

Tienes que derrotar a un robot de juguete en la buhardilla de Andy. Cuando lo venzas, recibirás un vale para el Pizza Planet. No lo ataques directamente con el láser. Mejor que corras hasta que él se detenga. Entonces, lánzate contra él y atácale en barrena. Repite la operación hasta que explote.

DERROTA AL RC SIN PATINES

Sigue la pista, pero cada vez que el coche RC trate de adelantarte, lánzale un ataque en barrena. Si lo haces, se detendrá un instante. Aprovecha entonces para dejarlo atrás. Sigue de esta manera hasta el final y no te olvides de saltar para esquivar los lodazales.

DERROTA AL JEFE AEROPLANO

Activa el modo Helmet y dispara contra el avión cuando venga a bombardearte. Sigue esquivando y disparando mientras sea necesario. En principio, tres aciertos potentes bastan para que tu enemigo caiga envuelto en llamas.

DERROTA AL JEFE JACKHAMMER

En primer lugar, tienes que conseguir que Mr. Potato te dé el lanzadiscos (debes buscar su ojo, que se encuentra en un lado del edificio). Una vez tengas el lanzadiscos, sube a lo alto del edificio en obras. Corre alrededor de tu enemigo y, cuando te halles a una distancia aceptable, vuélvete y arrójale discos de fuego. También puedes saltar a una de las plataformas móviles, desde donde podrás dispararle sin ningún riesgo.

DERROTA AL JEFE SLIME

Dispara sin cesar contra el jefe Slime hasta que se encoja y se meta en su cubo de basura. Volverá a salir, más grande que antes, y deberás repetir la operación cuatro veces hasta que muera.







Trucos de alto secreto para...

MARIO GOLF GBC



¿Necesitas ayuda con el juego? Prueba estos trucos...

GOLFISTA ZURDO

Tras elegir el personaje, sólo tienes que mantener pulsado Select y pulsar A.

EL CASTILLO DE PEACH

Para acceder al recorrido de 18 hoyos del castillo de la princesa tendrás que derrotar a los cuatro campeones de golf y llegar primero en los cuatro recorridos. Complicado, ¿eh?



JUEGA COMO WARIO

Para jugar como Wario tienes que derrotar a los cuatro campeones y ser el primero en todos los torneos del club.

REFUERZOS SETA

Los ítems en forma de seta se encuentran en la estantería de la habitación que hay a la derecha de la oficina del director, en el armario de la cabaña del Club Maker y a la izquierda de la entrada del Recorrido de Castillo de Peach.

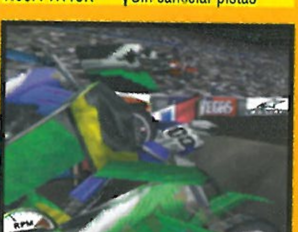
Siembra el terror todoterreno en...
SUPERCROSS 2000



Este brutal juego de carreras tiene muchos trucos ocultos. Sólo necesitas los códigos para activarlos. ¿Y dónde pueden estar esos códigos? Pues donde va a ser. Aquí. Sigue leyendo...

MENÚ DE TRUCOS
Pulsa C-arriba en el menú "Select Event". Se abrirá la pantalla de trucos. Entonces, introduce uno de los códigos siguientes...

M0R3C4MS	Acceso a vistas adicionales
BL0CKM3	Otros corredores te bloquean
B1GB1K3S	Motos gigantescas
B1GSPR4Y	Rociadas de suciedad
N00FFTR4CK	Sin cancelar pistas



SK1PP1NG0K	Sin saltarse circuitos
G14NTS	Pilotos gigantescos
H34DL3SS	Pilotos sin cabeza
JVP1T3R	Gravedad jupiterina
M4RS	Gravedad marciana
M3RCVRY	Gravedad mercúrica
M00N	Gravedad lunar
N3PTVN3	Gravedad neptuniana
N0CR4SH	Sin choques
N0R1D3RS	Sin pilotos
PLVT0	Gravedad plutoniana
S4TVRN	Gravedad saturnina
VR4NVS	Gravedad uranina
V3NVS	Gravedad venusina

PIRUETAS
Elévate por los aires, pulsa C-abajo y marca las direcciones indicadas más abajo para ejecutar el truco correspondiente.



▲ ¡Con estos códigos puedes taconear y hacer virguerías!

Banzai	Izquierda, Derecha
Bar Hop	Arriba, Izquierda, Derecha
Can Can	Abajo, Derecha
Cliff Hanger	Derecha, Abajo, Izquierda
Cordova	Izquierda, Arriba, Derecha
Heel Clicker	Abajo, Izquierda
Nac Nac	Izquierda
Sin pies	Abajo
Sin manos	Arriba
Pancake Whip	Derecha
Rear Fender Grab	Arriba, Abajo
Saran Wrap	Arriba, Derecha, Abajo
Side Heel Click	Derecha, Izquierda
Super Fender Grab	Arriba, Izquierda, Abajo
Superman	Izquierda, Abajo, Derecha
Vertical Fender Grab	Abajo, Arriba

Desbloquéate en:
THE NEW TETRIS



¿Tienes problemas con tanto bloque cayente?

MODO CPU RÁPIDA
En la opción para un solo jugador, introduce AI2EZ4U como tu nombre, colócate sobre OK y pulsa A. Los bloques de tu oponente se precipitarán hacia abajo a gran velocidad, mientras que los tuyos seguirán bajando al ritmo habitual.

BORRAR EL TOTAL DE LÍNEAS/ REINICIAR LAS MARAVILLAS DEL MUNDO
En el modo para un jugador, introduce 01DERS como tu nombre, colócate sobre OK y pulsa A para borrar los totales y reiniciar las maravillas del mundo.

BORRAR EL TOTAL DE LÍNEAS/ REINICIAR MARAVILLAS DEL MUNDO/ BORRAR RÉCORDS
En el modo para un solo jugador, introduce 1N175R4M como tu nombre, colócate sobre OK y pulsa A para borrar los totales, reiniciar las maravillas mundiales y borrar las puntuaciones.



TRUCOS EN 60 SEGUNDOS
LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

N64
Nuclear Strike
Si quieres que tu helicóptero sea invulnerable, introduce CPPLM en la pantalla de códigos.

GBC
Shadowgate Classic
Si no sabes qué hacer, pulsa Select. Te indicará la dirección que has de tomar.

GBC
Gex: Enter the Gecko
Si quieres hacerte con todos los controles remotos del juego, tendrás que introducir una contraseña. B introducirá una flecha maciza y A, la silueta de la flecha.

Pulsa B + Abajo (X20)
Pulsa B + Arriba
Pulsa A + Derecha
Pulsa A + Izquierda (X2)
Pulsa B + Abajo (X2)
Pulsa B + Derecha
Pulsa A + Derecha

GAME BOY COLOR
Spy Vs Spy
Para desbloquear todos los niveles, introduce 15Y24 como password.

NINTENDO 64
Duke Nukem 64
Para activar el menú de trucos, pulsa Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda y Arriba. Una vez activado, pulsa en el menú de trucos R, C-derecha, R, L, R e Izquierda y conseguirás que tu Duke sea invencible.

NINTENDO 64
Wipeout 64
Manten pulsado Z, L y R mientras corres e introduce las siguientes combinaciones:
Armas infinitas: C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba.
Energía infinita: C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.
Tiempo infinito: C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo.

NINTENDO 64
Glover
Pulsa Start para pausar el juego y pulsa C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda para activar todos los trucos.

Desvelamos más secretos de:
MARIO GOLF



En números anteriores hemos publicado algunos trucos para que pudieras disfrutar a fondo del juego de golf más divertido del mundo. ¿Aún quieres más? Pues aquí tienes...

ZURDOS
Si quieres que tu personaje juegue con la mano izquierda en vez de la derecha, colócate sobre él y luego pulsa L o Z al tiempo que lo seleccionas.

UN COMPETIDOR CPU
¿No tienes suficientes amigos para jugar al modo multijugador? Ve a la pantalla de selección de personajes y pulsa R mientras eliges al golfista. Así tendrás un compañero controlado por la CPU.



PERSONAJES EXTRA
¿Quieres saber dónde están los cuatro personajes ocultos de la última hilera de la pantalla de selección? Sólo puedes bajarlos desde el *Mario Golf* para GBC, mediante el Transfer Pak. Estos personajes son Kid, Sherry, Azalea y Joe.

TRAJES DISTINTOS
Si quieres cambiarte de traje, selecciona un golfista y, mientras lo escoges, pulsa C-arriba, C-izquierda, C-abajo o C-derecha.



ESCALOFRIANTE GUÍA DE RESIDENT EVIL 2

SEGUNDA PARTE

ES EL MOMENTO DE TERMINAR LA PRIMERA MISIÓN DE LEON Y EMPEZAR CON CLAIRE. SIGUE NUESTRA GUÍA PASO A PASO...

1 EVITA EL VENTILADOR



Bien. Ya vuelves a controlar a Leon. El ventilador que se acaba de activar te impide subir por la escalerilla hasta el túnel de las cucarachas.

2 EL SIGNO DEL LOBO

Al llegar a este rincón, echa una ojeada a los cadáveres. Encontrarás una Moneda Lobo. Una vez la tengas, márchate en la dirección opuesta, por las cloacas.

3 ¡ESO NO ME GUSTA!



Ten cuidado con las tarántulas mutantes que se arrastran por el techo. ¡Tratan de envenenarte con su saliva! Si lo logran, toma hierba azul.

4 COMO POR ARTE DE MAGIA

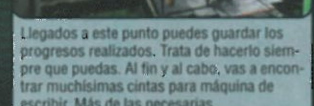
Finalmente, llegarás a un callejón sin salida. Por fortuna, puedes volver a emplear la llave de válvula: insértala en el orificio de la pasarela de metal. ¡Ale-hop... un puente!

5 BUENA IDEA

Haz lo mismo en el otro lado. Así, cuando vuelvas sobre tus pasos, podrás tomar un atajo. Qué listos somos, ¿eh?

6 GUARDA





Llegados a este punto puedes guardar los progresos realizados. Trata de hacerlo siempre que puedas. Al fin y al cabo, vas a encontrar muchísimas cintas para máquina de escribir. Más de las necesarias.

7 NO TE DETENGAS

También encontrarás cartuchos y hierba. Luego, sigue por la puerta que tienes delante y avanza por los túneles sin detenerte.

8 EL GRAN JEFE

Sigue por los túneles. Tras una breve escena animada... ¡ohh!... otro jefe. ¡Y no parece nada simpático!

9 HUYE DE ÉL



Por fortuna, no vas a tener muchos problemas para liquidarlo. Una vez aparezca, tienes que huir corriendo por el túnel.

10 DALE AL INTERRUPTOR

Pulsa el interruptor amarillo que verás en la pared. Aparecerá una lata. El cocodrilo hipertrofiado la agarrará al instante entre sus mandíbulas (¡pobre diablo!).

11 EXPLOSIVO

Entonces, bastará con un disparo certero a la lata. La cabeza del mutante estallará. Se parece un poco al final de la primera película de *Tiburón*. ¡Muy guay!

12 ENTRA POR LA PUERTA

Ahora regresa al lugar por el que apareció el cocodrilo. Al fondo encontrarás una puerta automática cerrada. Ábrela con el interruptor que verás a su lado.

13 QUÉ DESASTRE

Entra por la puerta y busca una cinta para máquina de escribir oculta entre los escombros. Esta gente de Raccoon City no sabe mantener nada en orden.

14 ¡VAYA CHICA!

Entonces te encontrarás con esa maravilla viviente a la que llamamos Ada. Ve con ella para que te cure las heridas. Una vez lo haya hecho, sube por la escalerilla.

15 CUIDADO CON EL CADÁVER



Regresa por el puente y gira hacia la izquierda hasta que encuentres una Moneda Águila encima de un muerto.

16 USA LA LLAVE



Luego, en vez de volver atrás por el puente, sigue adelante y utiliza la llave de válvula en la ranura de la pared.

17 CUCARACHAS

Se detendrá el ventilador. Trepa a toda prisa por la escalerilla y sigue adelante por ese bonito túnel infestado de cucarachas.

18 LOS MUERTOS VIVIENTES

Cuando llegues a la otra escalerilla baja de nuevo. Vuelves a estar en las cloacas. Gira a la izquierda y otra vez a la izquierda cuando llegues a la bifurcación.

19 ¿TIENES CAMBIO?

Al entrar por la puerta y llegar al salto de agua, ten cuidado con las tarántulas. Una vez llegues allí, mete las Monedas Lobo y Águila en la caja.

20 MÁS PUERTAS

Entonces, el agua dejará de fluir y una nueva puerta quedará al descubierto. Déjate llevar por la curiosidad y entra por ella.

21 MUNICIÓN EXTRA



Sigue adelante por la angosta pasarela y entra por la puerta que encontrarás al final. Recoge los cartuchos que hallarás en el rincón. Buen chico.

22 SUBE AL TREN

Sube por el costado derecho del tranvía y emplea el panel de control. Ahora ya puedes ir al otro lado del tranvía y ponerlo en marcha.

23 GARRAS

Sube al tranvía. Encontrarás una escena pregrabada en la que una gran cantidad de garras salen del techo. No dejes de esquivarlas.

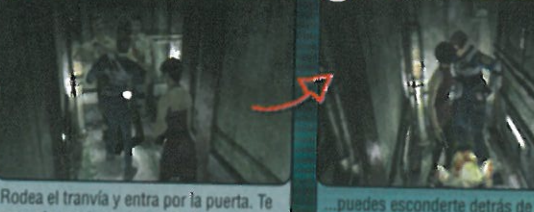
24 ¿TIENES FUEGO?

Ada dispara a las garras y el tranvía se detiene. Sal afuera, vuélvete hacia la izquierda y emplea el mechero con el lanzabengalas.

25 UNA LLAVE MUY PRÁCTICA

Así encontrarás la llave de la caja de armas en la esquina, a la derecha del lanzabengalas. Recógela... te será muy útil...

26 EN LOS PASILLOS



Rodea el tranvía y entra por la puerta. Te aguarda una larga sucesión de pasillos plagados de zombis. Todo esto produce cierto miedo, hasta que descubres que...

27 HURRA POR ADA

...puedes esconderte detrás de Ada y dejar que se pelee con los no muertos. Al llegar a la bifurcación ve por la izquierda. Descubrirás algunas piezas de escopeta.

28 MÁS POTENTE

Si las incorporas a tu escopeta, le añadirás potencia. ¡También tendrá capacidad para más cartuchos y no perderás tanto tiempo recargando!

29 POR LA ESCALERILLA

Regresa hasta la bifurcación y sigue adelante por el pasillo hasta que encuentres una puerta. Gira a la izquierda en la bifurcación siguiente y trepa por la escalerilla.

30 PONTE A TECLEAR

Así llegarás a una pequeña habitación. Encontrarás otra máquina de escribir que te permitirá guardar de nuevo el juego. ¡No pierdas el tiempo y hazlo!

31 CON TODO EL EQUIPO



Detrás del escritorio encontrarás gran cantidad de balas y cartuchos, así como un spray de primeros auxilios en el armario. Muy útil para la sección siguiente.

32 HERBOLARIO

¿Te apetecen unas hierbas? Baja de nuevo por la escalerilla y, una vez en el lugar donde giraste a la izquierda, ve hacia la derecha. Encontrarás más hierbas.

33 BIFURCACIÓN

Atraviesa la puerta de la habitación donde se encuentra la máquina de escribir. Si necesitas balas para la pistola, ve a la izquierda. Si no, en dirección opuesta hasta el tren. Acércate por la izquierda y sube...

34 ACTIVA EL ASCENSOR

Encontrarás balas para la Magnum y la llave de un panel de control, que hará que la máquina exterior active el ascensor. Pulsa el botón de la pared para salir.

35 DENTRO Y FUERA



Una vez regreses a la biblioteca principal pulsa el botón del primer estante (el de la izquierda) y muévelo a la derecha. Emplea la llave en la máquina y pulsa el interruptor

36 MÁS GARRAS



Una escena animada te llevará otra vez hasta el interior del tren. ¡Tienes que estar preparado ante el asalto de esas garras! Una vez ataquen, sal corriendo y pasa de largo ante el jefe.

37 EL MEJOR DISPARO

Vuélvete y dispara con la escopeta o la Magnum. Esas garras sólo hacen daño de verdad tras varios golpes consecutivos.

38 CORRE Y DISPARA

Esquiva las garras y márchate corriendo. No te detengas hasta que medie una distancia prudencial. Entonces, vuélvete y dispara.

39 SALVA A ADA

Una vez acabes con ese diablo, regresa a la parte principal del tren. Una escena animada te muestra en la acción de salvar a Ada.

40 HAZ ACOPIO DE MUNICIÓN

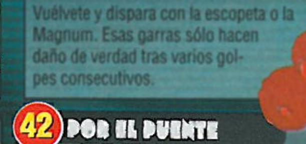


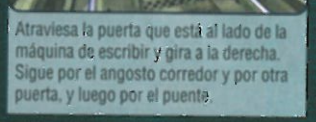
Vas a descubrir con agrado que puedes guardar el juego justo después de que se detenga el tren. También hallarás balas en el escritorio, cartuchos en el armario y hierbas bajo la cama.

41 LA HORA DE LA CIENCIA

Una vez lo tengas todo, conviene que vayas al Laboratorio de Umbrella. ¡Ándate con cuidado! ¡Hay una tropa de zombis que quiere tu sangre!

42 POR EL PUENTE





Atraviesa la puerta que está al lado de la máquina de escribir y gira a la derecha. Sigue por el angosto corredor y por otra puerta, y luego por el puente.

43 SIGUE POR EL ÁREA CENTRAL

Pasa por el área central, que está a oscuras, y sigue a la izquierda, por otro puente y otra puerta. Sigue adelante por el pasillo.

44 ESTO ESTÁ FRÍO



Finalmente descubrirás una puerta cubierta de hielo. ¡Dentro verás una versión terrorífica del supermercado de tu barrio!

45 SALTAN LOS FUSIBLES



Una vez dentro, busca la caja de fusibles que hallarás al fondo. Puedes usarla en el ordenador que tienes detrás para crear el fusible principal. Recógelo.

¡TRUCOS! T[illegible]AS ACABAR CON LEON, EMPIEZA LA MISIÓN

46 REGRESA

Vuelve sobre tus pasos y regresa al área central. Toma el fusible principal y empléalo en la consola del centro.

47 ADÉNTRATE

Entra por la puerta que se ha abierto. Pasa por otro puente y por la puerta que hallarás al otro lado y sigue por el corredor.

48 FRENESÍ GASEOSO

Entra por la puerta. Te verás en una habitación con un ordenador. Si lo manejas, recibirás un gas que mata a los zombis.

49 LANZALLAMAS

También encontrarás un gran lanzallamas en el armario, al lado de la puerta. Tómalo y empléalo contra el vegetal que acecha en el rincón. ¡Que sepa lo que es bueno!

50 INYECCIÓN DE SALUD

Antes de salir de la habitación, busca también una hierba azul que te devolverá la salud si tienes la desgracia de que te envenenen.

51 LENGUAS DE FUEGO



Sube por la claraboya en la que crecían los tentáculos vegetales y emplea el Lanzallamas para acabar con los dos Lickers.

52 CARTUCHOS DE ESCOPETA

Al fondo encontrarás un armario con cartuchos de escopeta. ¡Más adelante pueden ser muy útiles! Después, ve a la puerta del extremo opuesto y ábrela.

53 EL INTERRUPTOR ROJO

Entra por la puerta, y conmuta el interruptor rojo de la pared, donde dice "West Area", para abrir la puerta y dejar al descubierto a un par de villanos.

54 BAJA POR LA ESCALERILLA

Liquida a los villanos con el lanzallamas, entra por la puerta y baja por la escalerilla que queda enfrente.

55 MÁS LICKERS

Entra por la puerta de la plataforma, vuélvete hacia la izquierda y sigue por el corredor. Encontrarás otros tres Lickers allí.

56 MURO DE FUEGO

Tienes que emplear de nuevo el lanzallamas. No te preocupes por los daños que sufras: más adelante encontrarás hierbas que te van a curar.

57 ¿UN POCO DE TELE?

Sigue por el pasillo, sal por la puerta del fondo y gira a la derecha. Pasarás frente a una montón de monitores. También verás una máquina de escribir. ¡Utilízala!

58 ENTRA EN EL LABORATORIO



Entra por la puerta donde veas escrita una "B". Ten cuidado con los zombis. Al llegar a la bifurcación, gira a la izquierda y entra en el laboratorio por las puertas grandes.

59 ABRE EL ARMARIO

Acércate al armario que se encuentra bajo la luz azul y utiliza la llave de la caja de armas. Encontrarás piezas muy útiles para la Magnum.

60 LA LLAVE DEL LABORATORIO

Atraviesa dos puertas correderas. Así llegarás al área principal del laboratorio. recoge la llave tarjeta que se encuentra al fondo de la sala.

61 REGRESA AL ÁREA ESTE

¡Te espera una buena caminata! Vuelve sobre tus pasos hasta salir y sube por la escalerilla, por el costado del edificio, hasta el área central. Luego ve al área este.

62 DISCO MO

Emplea la llave tarjeta para abrir una puerta del área este, en el piso superior. Una vez dentro, enciende la luz y recoge el disco MO que encontrarás sobre la cama.

63 PRESTA ATENCIÓN

¡Ten cuidado con los zombis! Como de costumbre, es fácil distraerse con los puzzles y olvidarse de que los no muertos están muy cerca.

64 VUELVE A GUARDAR



Vuelve a salir. Encontrarás un científico que te dará el Virus-G. Luego regresa a la sala de monitores para guardar el juego.

65 UN MOMENTO DRAMÁTICO

Por el camino aparecerá una dramática escena en la que Ada amenaza con matarte Pero el científico le dispara y Ada cae desde el puente. ¡Me cachis!

66 INSERTA EL DISCO

Busca el ordenador que se encontraba cerca del lugar donde aparecieron los zombis. Inserta el disco MO. ¡Glup! Va a aparecer el último jefe...

67 PREPÁRATE...

Entra corriendo por la puerta que acaba de abrirse y sigue por la puerta del otro extremo. ¡Acabas de entrar en el área donde deberás derrotar al último jefe!

68 PULSA EL BOTÓN

En primer lugar, activa el ascensor del fondo (encontrarás el botón a la derecha). Cuando descienda, salta adentro y sigue por el corredor.

69 NO TE ENTRETENGAS

¡Ah! No te lo habíamos dicho... tienes que cargarte a este enemigo en un plazo máximo de cinco minutos. ¡Así que dale al gatillo tantas veces como puedas!

70 BOLAS DE FUEGO

Cuando le hayas disparado dos veces con la Magnum, el colega se transformará en una polilla gigante. Dispárale entonces con el lanzallamas.

71 CUIDADO CON LAS GARRAS



Unos disparos de lanzallamas bastan y sobran para destruir al último jefe. Pero asegúrate de esquivar sus garras. Si no lo haces, te verás en serios problemas.

72 PRUEBA CON ESTO

¿Se acabaron las municiones del lanzallamas? No te desesperes. La Magnum tiene potencia suficiente para liquidarlo.

73 ¡LLEGÓ EL FINAL!



También conviene que te muevas sin cesar por la habitación para impedir que salte sobre ti desde el techo. ¡Podrías pasarlo muy mal!

74 ¡POR POCO!

Y, finalmente, el juego termina... En el último momento saltas a un tren que te salva de la explosión. Y aparecen los títulos de crédito.

75 ¿QUIERES MÁS?

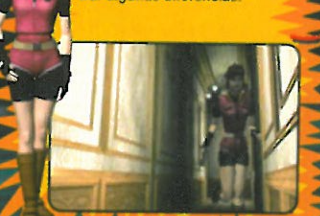
¿Que no puedes esperar a repetir la aventura? ¿Y por qué no le das una oportunidad a Claire? Vamos a explicarte en qué difiere su misión...

EN EL PRÓXIMO NÚMERO: ¿CÓMO SER ANA OBREGÓN? ¿UNA GUÍA DE CAR



1 EL TURNO DE CLAIRE...

Aunque Leon y Claire sigan el mismo camino, vas a encontrar algunas diferencias.



2 ARMAS DE FUEGO DISTINTAS



Entre otras cosas, notarás que, muy a menudo, Claire no encuentra las mismas armas que Leon...

3 EL FUSIL BALLESTA



...por ejemplo, en vez de la escopeta y la Magnum de Leon, se defiende con un lanzagranadas y un fusil ballesta. ¡Pero no puede quejarse!

4 ACABA CON EL LICKER



El primer punto en el que Claire se aparta de la ruta de Leon se encuentra en la comisaría. Tras matar al primer Licker, ignora la puerta doble de la derecha...

5 AL CUARTO OSCURO



...y entra por la puerta que se halla al final del corredor. Cuando hayas acabado con los zombis, ve al cuarto oscuro a guardar el juego.

6 LANZA GRANADAS



¿Recuerdas los regalitos que Leon encontraba en las oficinas de STARS? Claire también tiene algo que recoger, sólo que lo que ella encuentra es un lanzagranadas.

7 PIEDRAS BONITAS



Así como Leon coleccionaba enchufes con nombre de pieza de ajedrez, Claire tendrá que buscar Piedras Águila y Jaguar.

8 SIN PREOCUPACIONES



Y no tienes que preocuparte por buscarlas. Se hallan en el mismo sitio donde antes estaban los enchufes Alfil, Torre, Rey y Reina.

9 SAL DE LA BIBLIOTECA



Una vez pases desde la biblioteca al balcón del primer piso de la comisaría y actives la escalerilla, entra por la puerta del fondo y guarda el juego.

10 DAME FUEGO



Allí encontrarás un montón de cintas para máquina de escribir y un mechero. Leon no los tenía al principio del juego. ¡Aprovéchalos!

11 JOYA



Una vez tengas el mechero, entra por la puerta doble del primer pasillo en el que hay un Licker, enciende el horno y recoge la joya roja.

12 PIEDRAS Y PEDRUSCOS



Una vez hayas terminado de explorar el ala este de la comisaría y tengas la segunda Piedra Águila, tendrás que regresar a...

13 LA LLAVE DIAMANTE



...la puerta que se puede abrir con la llave diamante, en el mismo pasillo donde se encuentra el cuarto oscuro. Tras entrar, acaba con los no muertos...

14 EXPERTA EN EXPLOSIVOS



...y recoge los explosivos plásticos del armario. Sal por la puerta de la izquierda y acaba con el poli. Luego, recoge el detonador de la mesa.

15 HAZLO ESTALLAR



Los explosivos y el detonador te permiten montar una bomba. ¡Es genial! Úsala en la puerta rota, cerca de los corredores que estaban plagados de cuervos.

16 BUSCA AL JEFE



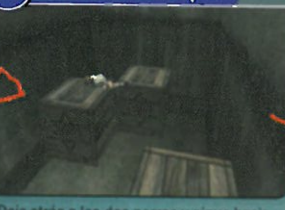
Tras una larga serie de escenas animadas, sigue por los pasillos hasta la luz del fondo. Entonces, retrocede hasta la mesa del jefe y recoge la llave corazón.

17 EL TURNO DE SHERRI



Encontrarás nuevas diferencias cuando bajes por el pozo hasta el sótano. Sherri aparece y serás ella durante un rato.

18 MUEVE LAS CAJAS



Deja atrás a los dos perros y sigue hacia la derecha hasta que encuentres una habitación con tres cajas. Empújalas todas ellas contra la pared.

19 VOLVAMOS CON CLAIRE



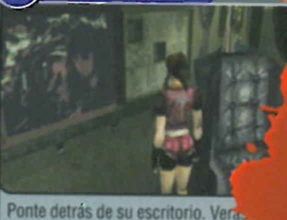
Tras pulsar el interruptor de la caja de control, vuelve a pasar sobre las cajas hasta encontrar la llave club. Regresa corriendo al ascensor. Vuelves a jugar con Claire.

20 ¡VENGAN A MI DESPACHO!



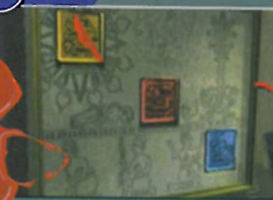
Cuando abras el tobogán de la sala del reloj, no bajes inmediatamente. Cruza el balcón y regresa al despacho del jefe de policía.

21 PANEL SECRETO



Ponte detrás de su escritorio. Veras [el] cuadro en la pared. Al pulsar A, queda al descubierto un panel secreto. Introduce las tres piedras de animales en el panel.

22 ES ÉL



Entonces aparecerá una salida secreta. Baja en ascensor a buscar otra vez al jefe de policía y sube con el otro ascensor.

23 RECOGE A SHERRI



Una vez hayas derrotado al primer jefe, vuelve sobre tus pasos, en busca de Sherri. ¡Pronto descubrirás que la necesitas!

24 OTRA ESCALERILLA



Ve a la escalerilla de la plataforma donde se encontraba uno de los jefes y sube por ella. Poco después, Sherri vuelve a ser la protagonista.

25 BABA VENENOSA



En el almacén, encuentras a un solo zombi. Fácil, ¿eh? Pues no. Te escupe veneno. Debes tener *mucho* cuidado con este monstruito.

26 NO TE PARES



Entra por el respiradero que encontrarás al fondo de la habitación y corre por ese túnel plagado de cucarachas. ¡Si te detienes, morirás!

27 A LAS CLOACAS



Recoge la Medalla Lobo y ve a las cloacas. Una vez allí, perderás la identidad de Sherri y volverás a controlar a Claire.

28 CONSIGUE EL DISCO MO



La última diferencia entre ambas misiones se encuentra al final del juego. Después de que cojas el disco MO que está sobre la cama...

29 LA VACUNA BASE



...activa la máquina VAM de la pared e inserta el Estuche de Vacunas. Se realizará la síntesis de la Vacuna Base... recógela.

30 ¡SHERRI ESTÁ SALVADA!



Si la introduces en la máquina de vacunación que se encuentra en el laboratorio de abajo, salvarás a Sherri. ¡Tres hurras por Claire!

LLEGARON LOS REFUERZOS

¿Quieres consejos? ¡Nosotros te los damos! Somos el equipo más apropiado para ello... La Patrulla Games World. ¡ALLÁ VAMOS!



ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

¡Estoy atascado!
Adrián Rabanera, Logroño:
Explicadme qué hay que hacer en *Legend of Zelda: Link's Awakening DX* para GBC, para conseguir la



Llave Maestra del Nivel 2: Bottle Grotto. Tengo este juego desde Navidades y llevo varios siglos atascado en este nivel. ¡POR FAVOR, AYUDADME A ESCAPAR!

G.W.: Bueno, Adrián, tu situación es incómoda, pero fácil de resolver. Tras el nivel Tail Cave te encontrarás con que los malvados Moblins han secuestrado a Bow Wow, la mascota de Madam Meow-meow.

Dirígete al Bosque Misterioso, a la pantalla donde aparece el corazón rodeado de agujeros, y luego sigue adelante, una pantalla arriba y otra a la izquierda, para llegar a la Cueva Moblin. Mata a todos los Moblins y libera a Bow Wow. El pequeño y agresivo devorador que responde por ese nombre engullirá a tus enemigos junto con las flores del pantano.

Luego, ve al Pantano Goponga y deja que Bow Wow coma todo lo que quiera. Abrirá un sendero hasta el extremo nororiental de la marisma y así podrás entrar en Bottle Grotto.

¡ARRRGH! ¡PARECE QUE ME HE METIDO EN UN LÍO! ¡AYUDADME, CHICOS DE LA PATRULLA GAMES WORLD!

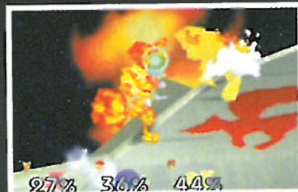


SUPER SMASH BROS

El amigo Ness
Jorge Mentel, Sevilla:
¡Hola, Patrulla! Me veo incapaz de rellenar la última línea de la lista de



personajes de *Super Smash Bros.* Tengo a Jigglypuff, Captain Falcon y Luigi, pero ignoro quién es el último personaje. Había



pensado que tal vez se tratara de uno de los compañeros de Mario. ¿Podéis ayudarme?

G.W.: Claro que podemos, Jorge. El personaje que buscas no forma parte de la cuadrilla de Mario. Se trata de Ness, quien, junto con Samus y Kirby, procede de los magníficos y desmadrados tiempos de la SNES. Ness era la estrella de un juego RPG llamado *Earthbound*, y verás que es tan duro como lo pintan.
Para hacerte con él tendrás que recorrer el juego en nivel de difi-



cultad Normal, con tres vidas y *sin* continuaciones, y derrotar a Ness cuando éste te desafíe. Entonces, sólo entonces, podrás seleccionarlo en la pantalla para escoger personaje. Es un excelente luchador, con algunos movimientos muy potentes. Pero no te diremos cuáles son para mantener el suspense...

JET FORCE GEMINI

¡Miserables Mizar!
Cristian Ferrer, Tarragona:
¡Socorro! ¡No logro rebasar la Guarida de Mizar en *Jet Force Gemini*! Sé defenderme de la mayoría de asaltos de Mizar, pero sus ataques eléctricos me dan



muerte una y otra vez. Siempre es tan rápido... ¡No he logrado descubrir la manera de vencerlo!

G.W.: Entendemos lo que te ocurre, Cristian. En primer lugar, recuerda que, si Mizar levanta la bio-mano, tienes que empezar a saltar. Disparará electricidad en una y otra dirección, por la plataforma, hasta alcanzarte. Para evitarla, tienes que saltar sobre su ataque de gran voltaje. Lo mejor es que te quedes de pie en el centro de la plataforma y saltes cuando se



acerque el peligro.
Dicho así, parece muy fácil, pero no olvides que Mizar modificará la velocidad de sus ataques eléctricos y puede que al fin te sorprenda, sobre todo si no actúas rápido.
¡Procura que no te acierte y atácale sin cesar! Acabará por caer.



ENRÓLLATE
No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



OAK RESPONDE

P: Estoy atrapado en el Gimnasio Canela. Algunas máquinas me hacen preguntas, y entonces tengo que luchar con Blaine.
Ramón Cuenca, Pamplona

R: Bueno Ramón, vas a tener que repasar todo lo que sabes acerca de los Pokémon y responder a las preguntas de las máquinas. Ánimo.

P: Estoy en la Mazmorra Desconocida, pero me veo incapaz de capturar a un Mewtwo. ¿Podéis ayudarme?
Tomás Sorenza, Lugo

R: Ése es un problema espinoso, Tomás. Te recomiendo que lo atrapes con la Máster Ball, si es que tienes alguna a mano. También puedes recurrir a la Ultra Ball, aunque con esta última lo tienes más difícil.

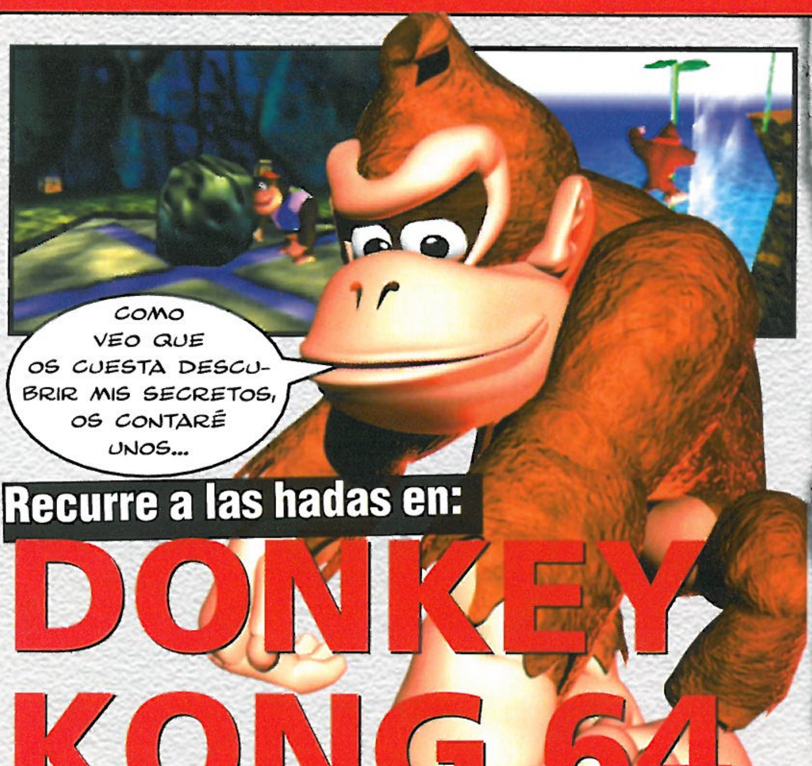
Envíame todos tus pokédudas aquí, a mi consultorio:
Oak Responde, Games World,
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

¡Todos los trucos que necesitas! PAC-MAN



¡Todos los jugadores retro disponen ahora de la serie completa de códigos de nivel!

CONTRASEÑA DE NIVEL			
1	STR	18	TNS
2	HNM	19	YKM
3	KST	20	MWS
4	TRT	21	KTY
5	MYX	22	TYK
6	KHL	23	SMM
7	RTS	24	NFL
8	SKB	25	SRT
9	HNB	26	KKT
10	SRY	27	MDD
11	YSK	28	CWD
12	RCF	29	DRC
13	HSM	30	WHT
14	PWW	31	FLT
15	MTN	32	SKM
16	TKY	33	QTN
17	RGH	34	SMN



Recurre a las hadas en:

DONKEY KONG 64

¿Tienes ya las 201 bananas? ¿Quieres enfrentarte a otro reto con el gorila puzzlero creado por Rare? Pues bien...

Si logras fotografiar a las pequeñas hadas de *DK64* tendrás acceso a unas opciones secretas.

Primero, tienes que encontrar un edificio de piedra en forma de hada en el nivel central. Escoge a Tiny y hazte pequeño para entrar por la pequeña puerta. ¡Una vez dentro, agarra la Cámara Banana y empieza a sacar fotos!

TEATRO DK

Hadas requeridas: 2
Busca y fotografía a dos simpáticas hadas. Si lo consigues, podrás acceder a la opción Teatro DK en cualquier momento y ver las escenas de vídeo las veces que quieras.

NIVELES BONUS DK

Hadas requeridas: 6
Primero tendrás que buscarlos, pero, una vez encuentres a Rambi el rinoceronte y Engarde el pez espada -y hayas fotografiado a seis hadas- podrás embestir y nadar en sus respectivas áreas de juego.

DK ORIGINAL EN EL MENÚ MISTERIO

Hadas requeridas: 6 y la Moneda Nintendo
Ve a la Fábrica Frenética y emplea el Agarre Gorila para tirar de la palanca. Juega al *Donkey Kong* original hasta que termines los cuatro niveles. Si los terminas por segunda vez, recibirás la Moneda Nintendo.
Si además fotografías a seis hadas, podrás jugar con los viejos barriles giratorios cada vez que utilices el Menú Misterio.

JETPAC EN EL MENÚ MISTERIO

Hadas requeridas: 6 y la Moneda Rare
Tienes que encontrar, al menos, 15 Medallas Banana y salir al encuentro de Cranky, quien te brindará la oportunidad de jugar a *Jetpac*. Cuando hayas ganado 5000 puntos, recibirás como recompensa una moneda Rareware. Entonces, si fotografías a seis hadas, podrás jugar a *Jetpac* cada vez que te apetezca mediante el Menú Misterio.



MODALIDAD DE BATALLA CON LOS JEFES

Hadas requeridas: 10
Si fotografías a diez de estos pequeños espíritus, podrás volver a pelear con cualquiera de los jefes a los que hayas derrotado ya.

JUEGA COMO KRUSHA

Hadas requeridas: 15
Cuando puedas demostrar la existencia de quince hadas, jugarás como Krusha el caimán en cualquier juego del modo multijugador.

ÍTEMS INFINITOS

Hadas requeridas: 20
¡Cuando tengas a todas las hadas en el álbum de fotos, dispondrás de un suministro inacabable de ítems en todo el juego!



Trucos clásicos para...

BANJO-KAZOOIE



El desarrollo de Banjo-Tooie está cada vez más avanzado, así que ponte las pilas revisitando este estupendo plataformas...

PUZZLES CON BONUS

Tras superar Treasure Trove Cove, vuelve a la casa de Banjo, fuera de la guarida de Gruntilda. Una vez dentro, echa un vistazo a las Botellas y accederás a un minijuego, cuyo objetivo es resolver puzzles. Coloca las piezas en su sitio y se te revelará un código. Para hacer que aparezca un nuevo puzzle, dirígete a Treasure Trove Cove, drena el agua que hay alrededor del castillo y entra. Cada vez que completes uno de los puzzles, conseguirás un nuevo código, que son los siguientes:

Primer puzzle: **BOTTLESBONUSONE**. Hace a Banjo cabezón.
Segundo puzzle: **BOTTLESBONUSTWO**. Hace más grandes las manos y los pies de Banjo.
Tercer puzzle: **BOTTLEBONUSTHREE**. Hace a Kazooie cabezón.
Cuarto puzzle: **BOTTLEBONUSFOUR**. Convierte a Banjo en un personaje esbelto y con la cabeza pequeña.
Quinto puzzle: **BOTTLEBONUSFIVE**. Cuerpo esbelto, cabeza pequeña y manos y pies grandes para Banjo.
Sexto puzzle: **BIGBOTTLESBONUS**. Cuerpo esbelto, cabeza, pies y manos grandes para Banjo.
Séptimo puzzle: **WISHYWASHYBANJO**. Convierte a Banjo en una lavadora, aunque mantiene sus habilidades.

Para cancelar estos códigos, introduce NOBONUS.

SALUD EXTRA

Si tienes suficientes notas, abre la puerta de las 882 notas. Una vez abierta, permanece en la plataforma con forma de pieza de puzzle. Si completas la imagen con cuatro de tus Jyggys, tu medidor de energía Mielesca se pondrá rojo. A partir de ahora, tu energía Mielesca será el doble de potente.
En esencia, una pieza de energía mielesca roja equivale a dos piezas de tu medidor, de forma que, cuando recibas un golpe, la pieza roja se convertirá en amarilla y, el próximo golpe, acabará con ella.

UNA VIDA EXTRA EN LA CASA DE BANJO

Sube a la parte más alta de la casa de Banjo mediante una voltereta y súbete a la chimenea de un salto. Salta lo más alto que puedas y toca la estatua dorada de Banjo, pues dentro de ella hay una vida extra. Detrás de la cascada tienes otra vida extra.

OTRA FORMA DE EMPEZAR

Cuando selecciones una partida para cargar, pulsa Start+R+A a la vez. Si lo has hecho coordinadamente serás recompensado con una escena animada de lo más divertida.



¡EXTRA GAME BOY!

Ya están aquí los mejores trucos de bolsillo... De nuevo....

Debido a la acogida fulgurante que entre muchos de vosotros tuvo la sección de trucos Extra Game Boy que publicamos el mes pasado, no hemos tenido otra opción que volver más fuertes que nunca con ella. Así que aquí tenéis material de primera clase para montones de juegos de Game Boy. Cuidado, no os empachéis...

Cómo Acceder a los primeros niveles de...

MR. NUTZ

Introduce uno de los siguientes códigos y no tendrás que empezar a jugar en el primer nivel. Además, te hemos reservado una sorpresa, un código secreto... Pruébalo si te consideras valiente...

Nivel 2	DDMMNN
Nivel 3	NNRRGG
Nivel 4	CCLLRS
Nivel 5	JJMPPR
Nivel 6	SWWTCH
Sorpresa	NNSTTR



Cómo Acceder a todos los circuitos en...

CARMAGEDDON

Introduce el código 0Z6SZD(calavera)V.

Cómo Alcanzar los primeros puestos en...

MARIO GOLF

Para subir de nivel:
Hay tres champiñones ocultos que te permitirán mejorar de nivel:
1: Busca en el estante que hay a la derecha de la habitación del director.
2: En la caseta de los miembros del club.
3: En los arbustos a la derecha del Castillo de Peach.



Para jugar en la pista del Castillo de Peach: Necesitas quedar primero en los cuatro torneos y vencer a los cuatro campeones



del club. Además de conseguir un nuevo torneo, desbloquearás a Wario.

Para repetir un hoyo: Guarda la partida cuando cometas un error garrafal, apaga la Game Boy y vuélvela a encender. Podrás volver a jugar ese hoyo y tratar de hacerlo bien esta vez.

Cómo Jugar en el nivel que prefieras en...

SPACE INVADERS

Introduce estos códigos para jugar el nivel que escojas. El resto depende de ti...



NIVEL
CÓDIGO

Venus
RTJNPBKCX2RJPW
Tierra
WWYXTC2NQW79VY
Marte
?WZ4VCLN4W81V?
Júpiter
RSSN3QJ78?GJMC
Saturno
WSPZMSO8N?H8NF
Urano
CV1?QWKGJ3X8R5
Neptuno
HV27RW1GN3YOR7
Plutón
MV7HRCLHS3ZSR9
Mi casa
RV8RRC2HX3?RJC
Modo Clásico
CLSS1281999DBM

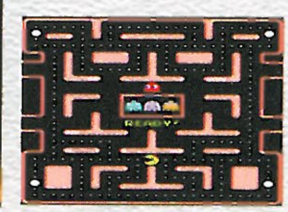


Cómo Acceder al nivel que quieras en...

PAC MAN

Estos códigos te vendrán que ni pintados para contraatacar a esos fantasmas hambrientos:

NIVEL	CÓDIGO
1	STR
2	HNM
3	KST
4	TRT
5	MYX
6	KHL
7	RTS
8	SKB
9	HNT
10	SRY
11	YSK
12	RCF
13	HSM
14	PWW
15	MTN
16	TKY
17	RGH
18	TNS
19	YKM
20	MWS
21	KTY
22	TYK
23	SMM
24	NFL
25	SRT
26	KKT
27	MDD
28	CWD
29	DRC
30	WHT
31	FLT
32	SKM
33	QTN
34	SMN



Cómo Activar los minijuegos de...

JAMES BOND 007

¿Quieres conseguir unos juegos extra y dejar a un lado (sólo durante un rato) tu atuendo de espía y disfrutar de unas partiditas? Sólo tienes que introducir uno de los códigos siguientes como tu nombre en una ranura para guardar vacía y podrás apostar en estos subjuegos de casino siempre que quieras:

Baccarat	BACCR
Blackjack	BJACK
Red Dog	REDOG

Y cuando acabes de pasar un buen rato, vuelve al trabajo. ¿Que no te apetece? Nosotros te ofrecemos algo de ayuda para que te sea más leve:

Muévete y busca:
Elige A o B para bloquear y, a continuación, mantén pulsado ese botón mientras buscas; podrás desplazarte a la vez y te ahorrarás un montón de tiempo.

Botiquines gratis:
Empieza una partida nueva y recoge el botiquín que hay en la litera superior de la casa. Guarda la partida y vuelve a empezar. Podrás recoger hasta diez botiquines si repites la operación.

Llave presidencial:
Juega en el casino hasta que tus rivales te digan que eres un jugador empedernido. Vuelve al hotel y habla con el hombre que hay detrás del mostrador. Te dará una llave que abre la puerta del primer piso.

Cómo Activar los trucos ocultos de...

KIRBY'S DREAM LAND

Para aumentar la dificultad:
Mantén pulsado Arriba, Select y B en la pantalla de título para que aparezcan más enemigos y la partida sea más difícil. También gozarás de un final diferente si consigues acabar la partida.

Para cambiar el menú de opciones:
Mantén pulsado Abajo, Select y B en la pantalla de título y conseguirás un menú de opciones nuevo (oirás la música del juego), en el que puedes cambiar el número de vidas o reducir tu energía.

Para conseguir una partida extra:
Mantén pulsado Arriba, Select y A en la pantalla de título para conseguir una partida extra.

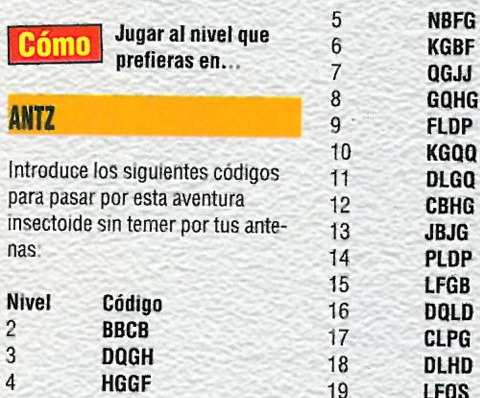
Cómo Descubrir los secretos de...

BUST-A-MOVE 4

Para acceder a los personajes secretos:
Lo único que tienes que hacer es pulsar Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, A, B, B y A en el menú principal.

Para acceder a niveles secretos:
Para jugar pantallas secretas, pulsa A, Izquierda, Derecha, Izquierda y A cuando el texto "Push Start" aparezca en la pantalla de título. En la esquina inferior derecha aparecerá un personaje del juego para confirmarte que has introducido de forma correcta el código.



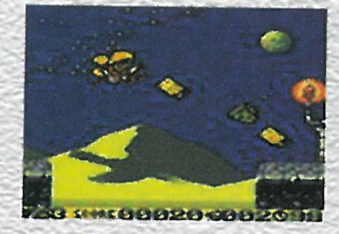


Cómo Jugar al nivel que prefieras en...

ANTZ

Introduce los siguientes códigos para pasar por esta aventura insectoide sin temer por tus antenas:

Nivel	Código
2	BBCB
3	DQGH
4	HGGF
5	NBFG
6	KGBF
7	QGJJ
8	GQHG
9	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS



Cómo Jugar con más personajes en...

MARIO DELUXE

Para correr contra un Boo negro: En el modo Tú Vs Boo (activado tras conseguir 100.000 puntos en una partida), puedes acceder a un personaje extra contra el que correr. Vence al Boo normal y asegúrate de que tocas la bandera al llegar al final. Tienes que tocarla perfectamente, pues en caso contrario nada nuevo pasará. Si lo haces bien, podrás poner a prueba tu destreza como corredor contra el Boo Negro.

Para cambiar el tamaño al empezar la carrera:

Pulsa Select antes de empezar una partida para dos jugadores o una carrera Tú Vs Boo para escoger entre Mario en sus modalidades normal, súper o fuego. Empezarás la carrera con el que tú prefieras.

Cómo Pasar a toda pastilla por...

SPEEDY GONZALEZ

Introduce estos códigos que te permitirán acceder al nivel que quieras:

Nivel	Código
2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141



Cómo Hacer bailar a Sagat en...

STREET FIGHTER ALPHA

Aquí tienes un estupendo truco para un estupendo juego, aunque tendrás que ser suficientemente diestro para conseguirlo y pasarte todo el juego antes. ¿Preparado?

1. Escoge a Charlie como tu personaje.
2. Empieza el juego y déjate vencer por tu primer oponente.
3. Continúa, pero esta vez vence al enemigo.
4. Pasa a la siguiente ronda y vuelve a dejarte perder.
5. Sigue así: perdiendo, continuando y venciendo, hasta que le toque el turno a Bison.
6. Tras perder contra él, continúa como Adon.

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

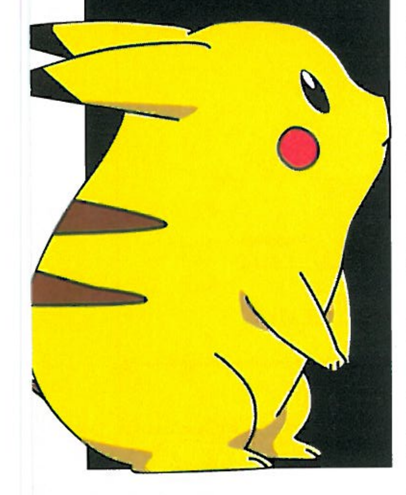
¡COMO TU MADRE ME VUELVA A LLAMAR 'MONADA', LE HAGO LA DEPILACIÓN DEFINITIVA CON UN IMPACTRUENO!

¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

Un mes más, vuestras historias tienen su rincón en nuestra sección de cartas. En este caso, el argumento para un estupendo videojuego corre a cargo de José María Sepúlveda, de Mallorca. ¡Envía tú también tu propia historia!

POKéMON FÚTBOL

Este juego es, justamente, tal y como lo podéis imaginar al leer el título. Los Pokémon formarían equipos en función de su color, poder o tamaño, de forma que un posible equipo podría ser Pikachu y Raichu (además de otros hasta formar un grupo de once). También existirá la opción de formar el equipo a tus anchas, incluyendo Pokémon creados por ti mismo en el modo Crea tu propio jugador. Los Pokémon dispondrán de los movimientos clásicos de un juego de fútbol, pero también podrán ejecutar movimientos especiales. Por ejemplo, Charmander podrá chamuscar a sus rivales con su Giro Fuego o Pikachu podrá electrocutar al resto con su Impactrueno... Y, por supuesto, en vez de un balón de fútbol, ¡la pelota será una PokéBall!



CALIDAD DOLPHIN

Hola, fans del mundo Nintendo. He oído rumores según los cuales para la futura consola de la gran N van a salir juegos como *Rainbow Six*, *Tornado*, *Criatures*... En fin, juegos que harán que no nos quede líquido corporal de tanta baba que se nos va a caer. Esta consola va a convertirse en el terror de Sony y demás consolas. Sin duda, Nintendo es calidad videojueguil.

Y ahora tengo unas preguntas que haceros:
1. ¿Qué tal está *Excitebike 64*? ¿Quién lo está desarrollando? ¿Cuándo aparecerá?
2. ¿Tenéis información de *Winback*?
3. ¿Para cuándo *Resident Evil Zero*? ¿Qué tal es?

Alexis González, Tenerife

1. *Excitebike*, juego que está desarrollando Left Field y que será distribuido por Nintendo, iba a aparecer en nuestras tiendas en el caluroso julio. El problema es que la demanda de *Pokémon Stadium* ha superado los cálculos más optimistas, agotándose las reservas de cartuchos a nivel mundial; en consecuencia, Nintendo ha tenido que aplazar algunos meses el lanzamiento de *Excitebike* ¡y de *Mario Party 2*! (mientras se fabrican más cartuchos en los que grabar los programas). Consuélate pensando que, hasta el momento, todo tiene una pinta excelente y que, por lo que hemos podido ver y probar, será mejor que sus competidores *Supercross 2000* y *Jeremy McGrath*. Por ahora, el control es más cómodo y fácil y las carreras lo acercan más al simulador, especialmente las de pistas exteriores, adornadas con unos gráficos increíbles. Destacan especialmente los modos extra, que incluyen locuras tales como un partido de fútbol con motos y el editor de circuitos. El próximo mes, te contaremos más cosas.
2. Sí, toda la que necesites. Para ello, sólo has de volver unas páginas atrás y consultar la *review* que hemos preparado.
3. Aún no hay fechas establecidas, pero algunos rumores lo sitúan en navidades en nuestro país, cosa que sería todo un bombazo. Como en la anterior entrega, habrá dos personajes protagonistas, los cuales podrás ir intercambiando a medida que avances. El juego necesitará el Expansion Pak para soportar todas las mejoras de texturas y sombreados que se están añadiendo, así que parece que será una pasada.

¿UN FINAL PERFECTO?

Hola, *Games World*. Desde que me compré la primera revista vuestra, me encantó. Me haríais un gran favor si respondieseis a unas preguntas:
1. ¿Es cierto eso de que *Final Fantasy XI* saldrá para la Dolphin?
2. *Perfect Dark*, ¿es tan bueno como dicen?
3. Y por último, ¿saldrá algún tipo de *Tomb Raider* para N64?

Enrique Melús, Huesca

1. De momento sólo es un rumor, pero lo cierto es que Square, los desarolladores de la saga, han mostrado interés por trabajar para la nueva máquina de Nintendo, aunque antes tienen sus ojos fijados en la PS2.
2. Así es. De hecho, es tan bueno o más de lo que dicen, porque por mucho que leas información no es hasta que juegas que sientes todo su poder. Sólo para que te hagas una idea, te enumeraremos algunas de las cosas que más nos sorprendieron: armas increíbles, algunas de ellas capaces de atravesar paredes, cámaras flotantes que puedes controlar para echar un vistazo a los lugares antes de adentrarte en ellos, muertes muy reales de los soldados enemigos, los cuales gritan, piden clemencia y ruedan como si fuesen de verdad, modo individual completísimo, cooperativo, deathmatch... y todos ellos con la opción de luchar con o contra la CPU, cadáveres que no desaparecen... Lo siento, pero estamos tan emocionados que tendremos que parar o nuestro corazón no responderá.
3. No hay noticias de ninguna aparición de Lara Croft por la N64, pero puedes disfrutar de sus aventuras de bolsillo en Game Boy, que son una gozada, de verdad.

GAME BOY ROL

Hola. Me llamo Ángel y me gustaría saber si hay algún juego de estrategia para Game Boy (la de toda la vida) o si, por lo menos, se está preparando alguno. ¿Y de rol? Recomendadme alguno que esté bien, por favor.

Ángel Calvo, Zaragoza

Negativo, Ángel. Los juegos de estrategia, tipo *Command & Conquer* o *Starcraft*, requieren una memoria mucho más elevada que la de la Game Boy clásica y, además, una pantalla en la que disponer de muchos elementos a la vez de tamaño pequeño, por lo que un juego de estas características en la portátil de Nintendo sería algo más que incomodísimo. Sin embargo, si quieres un buen juego de rol, tienes uno de los mejores para cualquier plataforma: *Zelda: Link's Awakening DX*. Además, cómo no, tienes a tu disposición *Pokémon* y otros juegos como *Stranded Kids* o *Azure Dreams* que, aunque están diseñados para Game Boy Color, también funcionarán en la que tienes.



Éste es Kunfly, el Pokémon de Jeremías, un ser muy peligroso, según parece.

KUNFLY

Hola, *Games World*. Me llamo Jeremías y soy un fan de Pokémon y de vuestra revista. He hecho un dibujo de un Pokémon nuevo para ver si lo podéis enviar a algún sitio para que aparezca en los nuevos juegos de Pokémon. Se llama Kunfly y sus características son las siguientes:
- Tipo: Fuego, Eléctrico, Volador, Fantasía
- Localización: Mazmorra Rara, Calle Victoria, Central de Energía
- Ataques: Placaje, Trueno, Recuperación, Somnífero, Lanzallamas, Mimético, Ataque Aéreo, Rayo Confuso



- Pokédex: Un Pokémon realmente agresivo. Cuando se pone furioso es capaz de destruir una o dos ciudades de un solo ataque. Es compatible con todas las MT y MO. Espero que os guste.

Jeremías Pérez, Madrid

¡Guau! Y tanto que nos gusta, sólo que no podemos lograr que se incluya en las nuevas entregas de Pokémon puesto que éstas ya están más que creadas en Japón, simplemente que aquí aún no han llegado. Sin embargo, ten por seguro que nosotros lo vamos a guardar porque es posible que, de aquí a un par de números, os planteemos un concurso en el que podréis competir con Pokémon creados por vosotros mismos. En ese caso, Kunfly tendrá muchos números para hacerse con la victoria.

PERIFÉRICOS DOLPHIN

Hola, compañeros de Games World. Estoy emocionadísimo con el lanzamiento de la nueva consola de Nintendo. Pese a que he leído todas las noticias que habéis publicado sobre ella, tengo un par de dudas que me gustaría me aclaraseis:

1. ¿Qué probabilidad hay de que la Dolphin permita el acceso a Internet y, por lo tanto, los juegos en red?
2. ¿Incorporará Nintendo un teclado y un ratón para la Dolphin para conectarse a Internet?

Pedro Hernández, Valencia

1. La verdad es que muy alta. Los juegos en red están cobrando una importancia considerable entre los usuarios de ordenadores y consolas, y Nintendo lo sabe. Además, tanto Dreamcast como PS2 están trabajando también en este tipo de conexión y Nintendo no quiere quedarse atrás. Así que espera tu conexión a Internet por medio de tu Dolphin. Jugar con tus amigos más lejanos va a ser lo más fácil que puedas imaginar.
2. Si todos los planes de Nintendo acerca de la conexión a Internet de la Dolphin se llevan a cabo tal y como están previstos es muy probable que aparezcan periféricos propios de los ordenadores que permitan una navegación por la red más cómoda y práctica. De todas formas, estos periféricos aparecerán por separado y pueden hacer subir el precio de la consola que, en un principio y según palabras de Nintendo, no superará las 55.000 pesetas aproximadamente.

EL LADO OSCURO 2

Hace poco oí noticias acerca del lanzamiento de un nuevo *Shadowman*, que sería la segunda parte. A mí me encantaría que así fuera porque fue uno de los juegos que más me gustó y enganchó. Sin embargo, ahora lo he acabado y quiero más. ¿Qué sabéis de este lanzamiento?

Toni Serra, Barcelona

La verdad es que lo que se conoce acerca de este juego es tan oscuro y misterioso como su personaje. Lo poco que sabemos es que el juego, que en un principio se planteó que apareciera en la N64, ha sido reservado para la Dolphin. Según han confirmado los estudios Iguana, que están trabajando en él, el hilo argumental ya está creado y todo está dispuesto para ponerse a trabajar con los kits de desarrollo de Dolphin que Nintendo acaba de facilitarles, de modo que pronto tendremos más noticias sobre *Shadowman 2* en nuestra sección Dolphin Explosión.





El Pikachu de Antonio Sánchez, de Alicante, parece estar muy enfadado. Ojo con su descarga eléctrica.

EL FACTOR CLAVE

Hola, chicos. Me gusta mucho vuestra revista, especialmente la sección Dolphin, porque nos mantiene informados de las últimas noticias. Yo tengo una duda acerca de la nueva consola de Nintendo: ¿Es Dolphin sólo un nombre de pila para ahora o será el nombre que adoptará finalmente la consola de nueva generación de Nintendo? También me gustaría que me respondierais si Factor 5 está trabajando en algún juego y, en caso afirmativo, en cuál.

Jesús Toledo, Girona

1. De momento, la verdad es que no hay nada definitivo. En un principio, la consola de próxima generación de Nintendo se iba a llamar Nintendo 2000, pero después se adoptó el nombre (provisional) de Dolphin, que parece que ha cuajado bastante entre la gente, de forma que es muy probable que, al final, la consola acabe llamándose Nintendo Dolphin. De todas formas, todo estará en el aire hasta que se presente en navidades en Japón.
2. Así es. O, al menos, eso es lo que nos han contado nuestros espías más avispados que están desperdigados por todo el planeta en busca de las noticias más frescas. Según ellos, Factor 5 (los creadores del estupendo *Rogue Squadron*) están trabajando no en uno, sino en dos, videojuegos para N64. Es posible que alguno de ellos tenga temática espacial (como el juego basado en la serie *Star Wars*), pero lo cierto es que Factor 5 no ha querido revelar ninguna información acerca de estos dos juegos. En cuanto sepamos algo, te lo contaremos.

GANADORES DEL CONCURSO CUéNTALOS TODOS

10 PODÓMETROS POKéMON PIKACHU
Antonio Sánchez Ruiz (Alicante)
José Luis González Ruiz (Almería)
Jorge Ferrer Rodríguez (Zaragoza)
Eudald Fernández Daude (Barcelona)
Andrés Miguel Zafra (Málaga)
Nacho Macein Fernández (Las Palmas)
Roger Maideu Soy (Girona)
Alejandro González Saura (Murcia)
José Manuel Teba Real (Huelva)
Toni Jurado Ureña (Valencia)

5 CARTUCHOS POKéMON ROJO
Mario Pérez Espinosa (Madrid)
María Elena Cañadillas Mir (Baleares)
Bárbara Pérez Rejón (Granada)
Josep Miquel Adell (Castellón)
Federico Jurado Ruiz (Sevilla)

5 CARTUCHOS POKéMON AZUL
Jorge Viteri Letamendia (La Coruña)
Ángel Gómez Larrañaga (Vizcaya)
Adrián Valdenebro López (Lugo)
Juan José Mengual Osca (Alicante)
Manolo Ortiz Gómez (Tarragona)



Francisco Javier González, de Asturias, ya sueña con Turok 3 y nos envía un estupendo dibujo. ¡Que tomen nota los chicos de Acclaim!

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Siempre tengo la misma discusión con mi hermano: él dice que es mejor *Resident Evil 2* y yo digo que es mejor *The Legend of Zelda*. Por favor, ¿nos podrías responder para sacarnos de dudas?
Salvador Magadaleno, Madrid

Vaya, la cosa está peliaguda. Suerte que hoy pusimos a punto a L.U.I.G.I. Biri, biri... Ambos son muy buenos, pero biri, biri... *Legend of Zelda* es la mejor aventura videojueguil jamás escrita... biri, biri... Te durará más que *Res Evil 2*.

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

SI TÚ TAMBIÉN QUIERES CONTARNOS ALGO, ESCRÍBENOS

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona





¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

40 WINKS 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT · 1 jugador · 9.990 · rumble pak · memory pak

1080º SNOWBOARDING 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo · 1-2 jugadores · 8.490 · rumble pak · memory pak

A BUG'S LIFE 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein · 1 jugador · 9.990 · rumble pak · memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami · 1-2 jugadores · 9.990 · rumble pak · memory pak

AERO GAUGE 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII · 1-2 jugadores · 4.990 · rumble pak · memory pak

AIRBOARDER 64 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco · 1-2 jugadores · 8.990

ALL STAR BASEBALL '98 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 9.490 · rumble pak

ALL STAR TENNIS '99 79%
Sesión juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft · 1-4 jugadores · 9.490 · memoria en cartucho

ARMORINES 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim · 1-4 jugadores · expansion pak · 9..990 · rumble pak

ARMY MEN 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO · 1-4 jugadores · expansion pak · 9.990

AUTOMOBILI LAMBORGHINI 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus · 1-4 jugadores · memory pak · 13.990 · rumble pak

BATTLE TANX 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

BOMBERMAN 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo · 1-4 jugadores · 8.490 · memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami · 1 jugador · 9.990 · rumble pak · memory pak

BIO FREAKS 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT · 1-2 jugadores · en cartucho · 8.490 · rumble pak

BLAST CORPS 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo · 1 jugador · memory pak · 9.990 · memoria en cartucho

BODY HARVEST 81%
Excitante RPG-shoot' em upero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames · 1 jugador · rumble pak · 6.990 · en cartucho

BOMBERMAN HERO 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 7.990 · rumble pak

BUCK BUMBLE 72%
Un shoot' em up por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft · 1 jugador · rumble pak · 8.490 · memory pak

BUST-A-MOVE 2 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim · 1-2 jugadores · 8.990 · memory pak

CASTLEVANIA 64 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami · 1 jugador · memory pak · 11.490 · rumble pak

CASTLEVANIA 2 63%
Una fotocopia exacta del primer Castlevania. Muy poco original.
Konami · 1 jugador · memory pak · 11.490 · rumble pak

CHAMELEON TWIST 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames · 1-4 jugadores · 4.990 · memoria en cartucho

CHOPPER ATTACK 75%
Un shooter divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT · 1-4 jugadores · rumble pak · 8.990 · memoria en cartucho

COMMAND & CONQUER 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo · 1 jugador · memoria en cartucho · 10.990 · expansion pak · rumble pak

CRUIS'N WORLD 63%
Aunque lo intenta, no deja de ser un juego de coches bastante malo.
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a FIFA '98. Para amantes del Mundial.
EA · 1-4 jugadores · 4.990 · memoria en cartucho

DARK RIFT 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai · 1-2 jugadores · 4.990 · memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein · 1-4 jugadores · memory pak · 8.990 · rumble pak

DIDDY KONG RACING 83%
Una revisión de Mario Kart con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare · 1-4 jugadores · 8.990 · memoria en cartucho

DOOM 64 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción shoot' em up para tu N64.
GTI · 1 jugador · 3.990 · memory pak

DUKE NUKEM 64 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI · 1-4 jugadores · memory pak · 9.400 · rumble pak · expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI · 1-4 jugadores · 9.490 · rumble pak · memory pak

EARTHWORM JIM 3D 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin · 1 jugador · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak

ECW HARDCORE 71%
Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak

EXTREME G 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como F-Zero X. Lástima.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 8.490 · rumble pak

EXTREME G 2 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim · 1-4 jugadores · 8.490 · rumble pak · memory pak

F1 POLE POSITION 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft · 1 jugador · 11.990 · memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo · 1-2 jugadores · 5.990 · rumble pak · en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 5.990 · rumble pak · expansion pak

FIFA '98 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA · 1-4 jugadores · 7.990 · memory pak

FIFA '99 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con ISS.
EA · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · memory pak

FIGHTERS DESTINY 82%
Un fantástico beat' em up con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft · 1-2 jugadores · memory pak · 11.990 · rumble pak

FLYING DRAGON 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a Tekken, pero que no lo consigue.
Proein · 1-2 jugadores · 8.490 · rumble pak · memory pak

FORSAKEN 82%
Entra en una nueva dimensión con este shoot' em up futurista. Para visionarios.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 12.990 · rumble pak

F-ZERO X 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 8.490 · rumble pak

GEX 64: ENTER THE GECKO 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo Mario 64, pero no fue así.
GTI · 1 jugador · memory pak · 11.990 · rumble pak

GLOVER 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro · 1 jugador · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak

GOEMON 2 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico Mystical Ninja.
Konami · 1-2 jugadores · 10.990 · rumble pak · en cartucho

HEXEN 70%
Un intento de Quake con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI · 1-4 jugadores · 5.490 · memory pak

HOLY MAGIC CENTURY 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami · 1 jugador · 11.990 · memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA · 1-2 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

HYBRID HEAVEN 77%
Una mezcla de RPG y beat' em up protagonizado por aliens horripilantes.
Konami · 1 jugador · memory pak · 11.990 · rumble pak · expansion pak

HYDRO THUNDER 86%
Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames · 1-4 jugadores · memory pak · 8.990 · rumble pak · expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim · 1-4 jugadores · 7.990 · rumble pak · memory pak

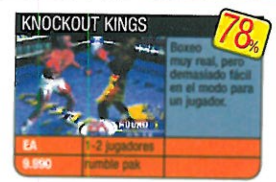
ISS 64 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó ISS '98.
Konami · 1-4 jugadores · 6.490 · memory pak

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 60%
Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

KNIFE EDGE 59%
Un shoot' em up muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 10.490 · rumble pak

S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

KNOCKOUT KINGS — 78%

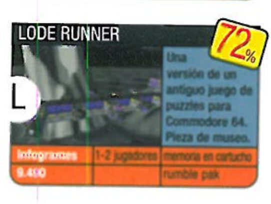


Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.

EA	1-2 jugadores	
9.990	rumble pak	

L

LODE RUNNER — 72%



Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.

Infogrames	1-2 jugadores	memoria en cartucho
9.490		rumble pak

LYLAT WARS — 82%



Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.

Nintendo	1-4 jugadores	
5.990	rumble pak	memoria en cartucho

M

MACE: THE DARK AGE — 79%



Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.

GTI	1-2 jugadores
10.990	memoria en cartucho

MADDEN 64 — 80%



Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.

EA	1-4 jugadores	
9.490	rumble pak	memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 76%



Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.

Proein	1 jugador
9.990	memoria en cartucho

MARIO GOLF — 89%



Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.

Nintendo	1-4 jugadores	memory pak
9.490	rumble pak	GB pak

MARIO KART 64 — 92%



La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.

Nintendo	1-4 jugadores	memory pak
5.990		memoria en cartucho

MARIO PARTY — 84%



Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.

Nintendo	1-4 jugadores	memoria en cartucho
9.490	rumble pak	

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 — 82%



Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.

THQ/Proein	1-4 jugadores	
11.990	rumble pak	memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO — 84%



Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.

Codemasters	1-8 jugadores	memory pak
9.990	rumble pak	

MILO'S ASTRO LANES — 55%



¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.

Interplay	1-4 jugadores	
8.490	rumble pak	memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS — 80%



Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.

Nintendo	1 jugador	
8.990	rumble pak	memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE — 68%



Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.

Infogrames	1 jugador	
7.490	memoria en cartucho	rumble pak

MONACO GRAND PRIX — 80%



Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.

Ubi Soft	1-2 jugadores	
9.490	rumble pak	memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS — 67%



Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.

Proein	1-4 jugadores
10.490	rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 — 80%



Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.

GTI	1-2 jugadores	memory pak
10.990	rumble pak	

MULTI RACING CH'SHIP — 68%



Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.

Infogrames	1-2 jugadores
13.490	memory pak

MYSTICAL NINJA — 85%



Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.

Konami	1 jugador
11.490	memory pak

N

NAGANO WINTER OLYMPICS — 55%



Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.

Konami	1-4 jugadores	
11.990	rumble pak	memory pak

NASCAR '99 — 60%



Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.

EA	1-2 jugadores	memory pak
7.990	rumble pak	

NBA COURTSIDE — 89%



Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?

Nintendo	1-4 jugadores	memory pak
5.990	rumble pak	memoria en cartucho

NBA HANG TIME — 60%



Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador.

Acclaim	1-4 jugadores
5.490	memoria en cartucho

NBA JAM '99 — 80%



Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo.

Acclaim	1-4 jugadores	
8.990	rumble pak	memory pak

NBA JAM 2000 — 87%



Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.

Acclaim	1-4 jugadores	
9.990	rumble pak	expansion pak

NBA LIVE '99 — 65%



Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.

EA	1-4 jugadores	memory pak
9.490	rumble pak	

NFL QUARTERBACK CLUB '98 — 86%



El FIFA de los juegos de fútbol americano. Aunque tiene la licencia, le falta diversión.

Acclaim	1-4 jugadores	
13.990	rumble pak	memory pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.

Acclaim	1-4 jugadores	memory pak
8.990	rumble pak	expansion pak

NHL '99 — 75%



Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.

EA	1-4 jugadores	
8.490	rumble pak	memory pak

NHL BREAKAWAY '98 — 65%

Un simulador de hockey sobre hielo sólo para fans de este deporte.

Acclaim	1-4 jugadores	memoria en cartucho
12.990	rumble pak	

NHL BREAKAWAY '99 — 68%



Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.

Acclaim	1-4 jugadores	
8.990	rumble pak	memory pak

NUCLEAR STRIKE — 78%



Un clásico *shooter* revisitado con acierto.

Proein	1 jugador	memory pak
10.990	rumble pak	

O

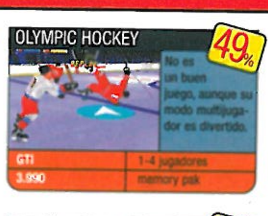
OFF ROAD CHALLENGE — 55%



Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.

GTI	1-2 jugadores
8.990	

OLYMPIC HOCKEY — 49%



No es un buen juego, aunque su modo multijugador es divertido.

GTI	1-4 jugadores
3.990	memory pak

P

PENNY RACERS — 65%



Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.

Proein	1-4 jugadores	
9.990	rumble pak	memory pak

PGA EUROPEAN GOLF — 75%



Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.

Infogrames	1-2 jugadores
8.990	memory pak

PILOTWINGS 64 — 89%



Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.

Nintendo	1 jugador
5.990	memoria en cartucho

Q

QUAKE — 81%



Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.

GT	1-2 jugadores	memory pak
3.990	rumble pak	

QUAKE II — 93%



Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!

GTI	1-4 jugadores	expansion pak
9.490	rumble pak	memory pak

R

RAINBOW SIX — 87%



Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.

Proein	1-2 jugadores	memory pak
9.990	rumble pak	expansion pak

RAKUGA KIDS — 82%



Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.

Konami	1-2 jugadores	
8.490	rumble pak	memoria en cartucho

RAMPAGE 2 — 55%



La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.

Midway	1-3 jugadores	
8.990	rumble pak	memory pak

RAT ATTACK — 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.

Proein	1-4 jugadores	
9.990	memory pak	

READY 2 RUMBLE BOXING — 87%



Un *beat 'em up* con estilo y humor, pero sin fiereza.

Infogrames	1-2 jugadores	memory pak
9.990	rumble pak	

RE-VOLT — 77%



¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.

Acclaim	1-4 jugadores	memory pak
9.990	rumble pak	expansion pak

RIDGE RACER 64 — 91%



Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.

Nintendo	1-4 jugadores	memory pak
8.990	rumble pak	

ROCKET: ROBOT ON WHEELS — 91%



Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.

UbiSoft	1-4 jugadores	
9.990	rumble pak	en cartucho

ROADSTERS — 91%



Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.

Virgin	1-2 jugadores	controller pak
9.990	rumble pak	expansion pak

ROBOTRON 64 — 70%



Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.

GTI	1-2 jugadores	memory pak
11.990	rumble pak	expansion pak

ROGUE SQUADRON — 79%



Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.

Nintendo	1 jugador	rumble pak
9.490	memoria en cartucho	expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT — 59%



Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.

Proein	1-4 jugadores	memory pak
9.990	rumble pak	

RUSH 2: EXTREME RACING USA — 71%



Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.

GTI	1-2 jugadores	
5.990	rumble pak	memory pak

S

SAN FRANCISCO RUSH — 70%



Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.

Acclaim	1-2 jugadores	memory pak
6.490	rumble pak	

S.C.A.R.S. — 75%



Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.

Ubi Soft	1-4 jugadores	
11.990	rumble pak	memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE — 73%



Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.

LucasArts	1 jugador
10.990	memoria en cartucho

SNOWBOARD KIDS — 79%



Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.

Nintendo	1-4 jugadores	
5.990	rumble pak	memoria en cartucho

SOUTH PARK — 66%



Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.

Acclaim	1-4 jugadores	memoria en cartucho
9.990	rumble pak	expansión pak

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK — 79%



Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.

Acclaim	1-4 jugadores	
9.990	rumble pak	expansión pak

SOUTH PARK RALLY — 82%



Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.

Acclaim	1-4 jugadores	memoria en cartucho
9.990	rumble pak	

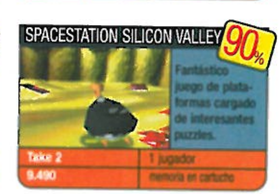
SPACE INVADERS — 78%



El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.

Proein	1-2 jugadores	memoria en cartucho
11.490	rumble pak	

SPACESTATION SILICON VALLEY — 90%



Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.

Take 2	1 jugador
9.490	memoria en cartucho

STARSHOT — 64%



Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.

Infogrames	1-4 jugadores
6.990	memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER — 85%



Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.

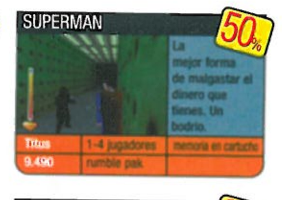
Nintendo	1-2 jugadores	memoria en cartucho
9.490	rumble pak	expansión pak

SUPERCROSS 2000 — 80%

Carreras de motos con un control difícil de manejar.

EA	1-2 jugadores	
9.990	rumble pak	expansión pak

SUPERMAN — 50%



La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.

Titus	1-4 jugadores	memoria en cartucho
9.490	rumble pak	

T

THE NEW TETRIS — 88%



Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.

Nintendo	1-4 jugadores
9.450	rumble pak

¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

W

WAIALAE GOLF 59%



Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak

WCW VS NWO 74%



No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.

Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak

WWF ATTITUDE 90%



Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

TETRISPHERE 68%



Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.

Nintendo | 1-2 jugadores | 6.990 | memoria en cartucho

TOP GEAR RALLY 2 87%



El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.

Proein | 1-4 jugadores | 10. 990 | memoria en cartucho

TWISTED EDGE 69%



Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.

Kemco | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

WAVE RACE 64 85%



Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.

Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | memoria en cartucho

WETRIX 72%



Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.

Infogrames | 1-2 jugadores | 6.490 | memoria en cartucho

WWF WARZONE 85%



Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.

Acclaim | 1-4 jugadores | 10.490 | rumble pak | en cartucho

TONIC TROUBLE 80%



Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.

Ubi Soft | 1 jugador | 9.490 | rumble pak | memoria en cartucho

TOY STORY 2 87%



Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.

Proein | 1 jugador | 8.990 | memoria en cartucho

V

VIGILANTE 8 73%



Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.

Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 10.490 | expansión pak

W GRETZKY'S HOCKEY 70%



Excitante simulador de jockey sobre hielo. Muy duro y divertido.

GTI | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

WIPEOUT 64 87%



El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.

Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490

WWF WRESTLEMANIA 2000 85%



Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.

THQ/PROEIN | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR OVERDRIVE 73%



Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak | expansión pak

TUROK: DINOSAUR HUNTER 80%



Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.

Acclaim | 1 jugador | 4.990 | memoria en cartucho

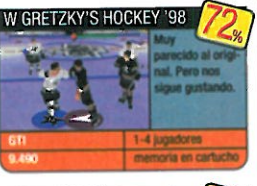
VIRTUAL POOL 64 78%



Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.

Proein | 1-2 jugadores | 10.490 | memoria en cartucho

W GRETZKY'S HOCKEY '98 72%



Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.

GTI | 1-4 jugadores | 9.490 | memoria en cartucho

WORLD DRIVER CH'SHIP 90%



Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo

Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

X

XENA: WARRIOR PRINCESS 87%



La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.

Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak

TOP GEAR RALLY 87%



Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!

Nintendo | 1-2 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

TUROK 2: SEEDS OF EVIL 85%



Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 6.990 | rumble pak | expansión pak

V-RALLY '99 80%



El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.

Infogrames | 1-2 jugadores | 7.490 | rumble pak | en cartucho



WCW MAYHEM 75%

Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.

EA | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak

WORMS ARMAGEDDON 86%

Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.

Infogrames | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

Y

YOSHI'S STORY 82%



Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.

Nintendo | 1 jugador | 6.990 | memoria en cartucho

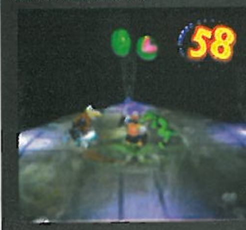
LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%

¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.

DONKEY KONG 64 94%

¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%

¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%

¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 5.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%

¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.



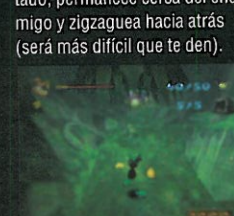
LEGEND OF ZELDA 96%

¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



RAYMAN 2 85%

¡Uno de los mejores plataformas!
Ubi Soft 9.995 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Un magnífico plataformas sin nada de niebla y con fantásticos gráficos.
Truco GW: Para evitar ser derrotado, permanece cerca del enemigo y zigzaguea hacia atrás (será más difícil que te den).



RESIDENT EVIL 2 93%

¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



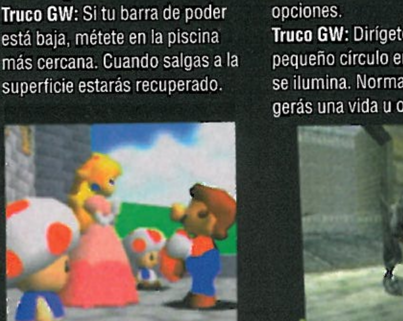
SHADOW MAN 90%

¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



SUPER MARIO 64 96%

¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%

¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.

TUROK: RAGE WARS 88%

¡Las armas más originales!
Acclaim 9.990 1-4 jugadores
Mem Pak Rum Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Truco GW: Dirígete siempre al pequeño círculo en tu mapa si se ilumina. Normalmente, recogerás una vida u otros bonus.





GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

A

A BUG'S LIFE — 67%

Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

ALL STAR TENNIS 99 — 77%

Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.
Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

ANTZ — 78%

Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

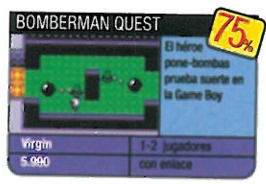
ASTEROIDS — 72%

Vuelve a vivir la emoción de jugar con un clásico matamarcianos. Para nostálgicos.
Proein · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

B

BELLA Y BESTIA — 83%

Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

BOMBERMAN QUEST — 75%

El héroe pone-bombas prueba suerte en la Game Boy
Virgin · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

BUGS & LOLA: OPERATION — 73%

¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

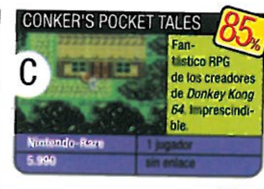
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — 78%

Más conejos, más aventuras y mejores gráficos. La mejor entrega de la serie.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

BUST-A-MOVE 4 — 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

C

CONKER'S POCKET TALES — 85%

Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

D

DRAGON WARRIOR MONSTERS — 89%

Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.
Proein · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

E

EARTHWORM JIM MENACE — 76%

Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

F

FROGGER — 68%

Reconversión de un clásico juego arcade en el que has de salvar a una rana de morir
Take 2 · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

G

GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

GEX: ENTER THE GECKO — 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein · 6.490 · 1 jugador · sin enlace

GRAND THEFT AUTO — 72%

Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.
Proein · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

H

HALLOWEEN RACER — 83%

Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

HEXCITE — 78%

Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.
Ubi Soft · 4.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

HOLLYWOOD PINBALL — 73%

Está repleto de diversión, pero todos los tableros tienen el mismo aspecto.
Take 2 · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

I

ISS '99 — 78%

Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami · 5.890 · 1 jugador · sin enlace

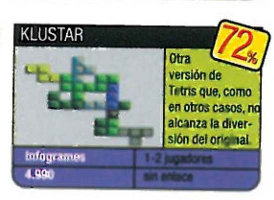
INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 81%

Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.
Konami · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

K

KLAX — 83%

Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

KLUSTAR — 72%

Otra versión de Tetris que, como en otros casos, no alcanza la diversión del original.
Infogrames · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

L

LA MÁSCARA DEL ZORRO — 80%

Aventuras, emoción, amor, combates y un héroe capaz de todo.
UbiSoft · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

LOGICAL — 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

LUCKY LUKE — 77%
Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

M

MS PAC MAN — 88%

Otro punto de vista para el famoso come-cocos. En este caso, es la chica la que lucha contra los fantasmas.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

MARIO GOLF — 90%

Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

MICKEY'S RACING — 91%

Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

MISSION: IMPOSSIBLE — 86%
Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

MOON PATROL/SPY HUNTER — 75%
Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.
Midway · 4.990 · 1 jugador · con enlace

MR. NUTZ — 85%

Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

N

NBA JAM '99 — 78%

El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

O

OBELIX — 70%

Plataformas protagonizado por el obeso héroe de la Galia. Tiene fallos.
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

P

PAC MAN — 88%

Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugador · sin enlace

PAPYRUS — 80%

Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS — 80%

Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.
Infogrames · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE — 74%

Debido al tiempo que lleva circulando, este plataformas se ha quedado obsoleto.
Interplay · 6.490 · 1 jugador · sin enlace

POCKET BOMBERMAN — 76%

Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

Q

QUEST FOR CAMELOT — 73%

Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

R

RONALDO V-FOOTBALL — 89%
Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

R-TYPE DX — 91%

R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

RAYMAN — 87%

Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.
Ubi Soft · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

READY 2 RUMBLE — 63%

Interesante conversión del juego de boxeo para N64.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

S

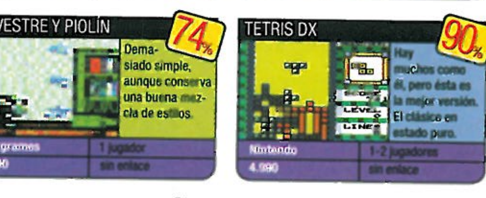
SUPREME SNOWBOARDING — 79%
El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%

El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft · 5.995 · 1-2 jugadores · sin enlace

SHADOWGATE CLASSIC — 60%

Intento fallido de hacer un RPG. Demasiado oscuro y aburrido.
Konami · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%

Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

SMURFS' NIGHTMARE — 60%

Otro plataformas más para GBC con personajes entrañables.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

SOCCER MANAGER — 83%

Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%
Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SPY VS SPY — 80%

Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Space · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

STAR WARS: RACER — 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

STREET FIGHTER ALPHA — 86%
Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SUPER MARIO BROS DX — 91%

El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugador · con enlace

T

TARZAN — 84%

Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

TETRIS DX — 90%
Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

TOP GEAR POCKET — 79%

Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo · 6.490 · 1 jugador · sin enlace

TOMB RAIDER — 90%
Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. Lo mejor para GB.
Proein · 6.990 · 1 jugador · sin enlace

TUROK: RAGE WARS — 89%

Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

V

V-RALLY — 70%
No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

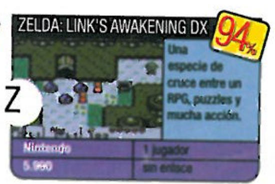
W

WARIO LAND 2 — 89%
Un plataformas al más puro estilo *Mario Bros*, pero con el malo de protagonista.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

WORMS: ARMAGEDDON — 75%

Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

Z

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%

Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



NO TE PIERDAS NUESTRA

TODO TU MUNDO



EXPRIMIDO A FONDO

Y GRATIS ¡UN REGALO SORPRESA!

POKéMON AMARILLO

TE DESVELAMOS SUS MISTERIOS EN NUESTRA SÚPER REVIEW





POKéMON STADIUM

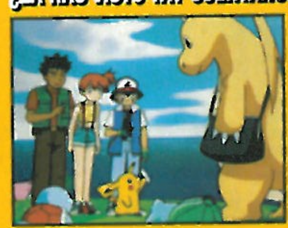
CONSEJOS, SECRETOS, TRUCOS... ¡TODO Y MÁS!

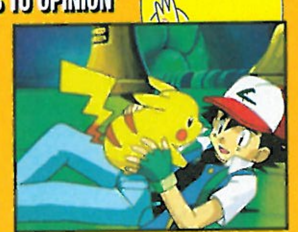




POKéMON LA PELICULA

¿LA HAS VISTO YA? CUÉNTANOS TU OPINIÓN





MARIO PARTY 2

DESCUBRE:
- Cada uno de sus minijuegos.
- Los personajes que te llevarán a vencer.
- Todas las mejoras con respecto a *Mario Party*.





¡EXPLOSIÓN DOLPHIN!

Información exclusiva conseguida por nuestros intrépidos espías: juegos, novedades, fechas, características... ¡El delfín de Nintendo dejará de tener misterios para ti!

- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

SECCIÓN DE TRUCOS ¡CON CONSEJOS PARA RIDGE RACER 64, Y GOLDENEYE !

games WORLD



PERFECT DARK

SE APROXIMA... EL DÍA SOÑADO POR TODOS... EL JUEGO MÁS GRANDE JAMÁS VISTO... ¡NO TE PIERDAS LA PREVIEW DEFINITIVA!



WARIO LAND 3

¡EL HÉROE DE BOLSILLO VUELVE A LA CARGA!





TONY HAWK'S SKATEBOARDING

LOS SECRETOS DEL PATÍN

KIRBY 64

¡MÁS IMÁGENES DEL NUEVO JUEGO DE LA BOLA ROSA!



Y ADEMÁS:

Taz Express
Stunt Racer
Track & Field



Excitebike 64
Duck Dodgers
Zelda: Majora's Mask





© 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by NST.
Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega Ridge Racer a Nintendo 64. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para Ridge Racer 64, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
12
RECORD
LAP TIME
TOTAL
TIME
34
RANK
11
RECORD
0'55"813
LAP TIME
0'16"300
TOTAL
2'01"658